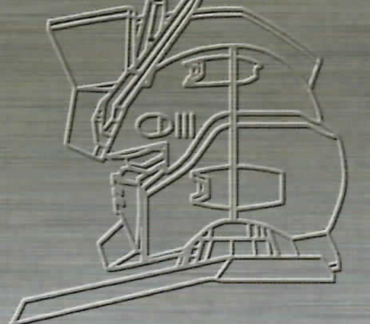
MOBILE SUIT
FA-010S

FULL ARMOR ZZ GUNDAM

A.E.U.G. MULTIPURPOSE PROTOTYPE
TRANSFORMABLE MOBILE SUIT



MG
MASTER GRADE

反地球連邦政府組織（エゥーゴ）
可変分離型試作モビルスーツ
FA-010S「フルアーマーダブルゼータガンダム」
1/100 スケール マスターグレードモデル

BANDAI

BANDAI 2000 MADE IN JAPAN

FA-010S FULL ARMOR ZZGUNDAM

U.C.0087年。エゥーゴが推進した「Z（ゼータ）プロジェクト」によって誕生したZZ（ダブルゼータ）ガンダムは、最強の機体と呼べるスペックを達成したものの、問題が皆無だったわけではない。もともと、当時のMSの開発状況は混沌としており、多種多様なコンセプトが乱立していた。そのため、MSの開発とは、本来なら相反する要素を比較検討してすり合わせ、その“落し所”を模索する作業となっていたのである。

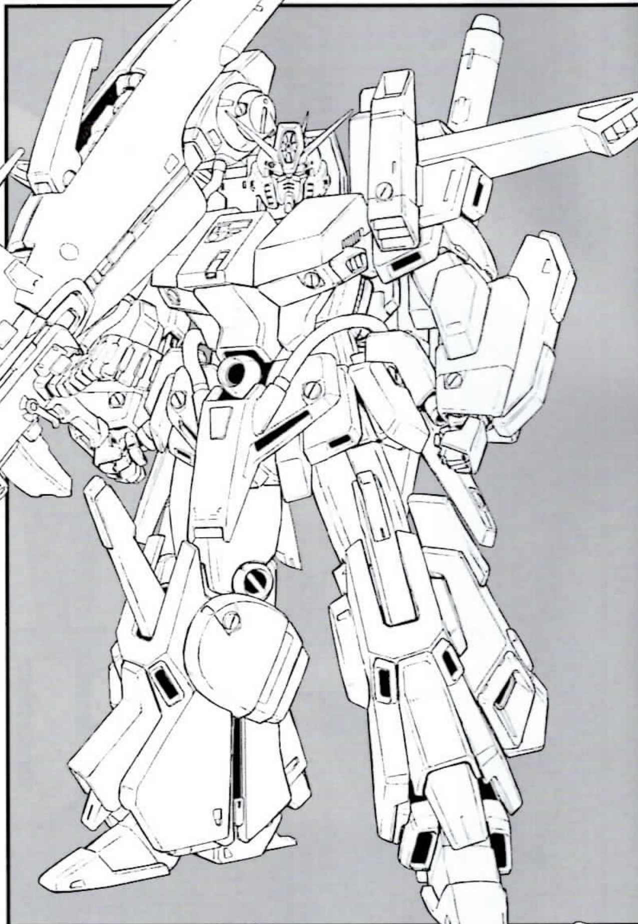
ZZガンダムは、その最先端を疾走していたMSである。性能の要求値はインフレーションを起こし、多機能化や武装の強化はもとより、ジェネレーターの高出力化に伴って、MSの機体そのものは恐竜的に巨大化していった。ZZガンダムは、それらのファクターを高いレベルで、しかし、危ういバランスで成立させていた機体でもあったのである。当時最強クラスの強力なMSとして完成したものの、2機のコア・ファイターは、MS形態時に余剰パーツとなる上、ドッキングの際の接合面が構造的に脆弱だった。当時のエゥーゴにとって、分離変形機能による戦術の選択肢の拡大は確かに有効ではあったが、MS単体としての機能を考えた場合、ZZガンダムはシステムとして複雑になりすぎたともいえる。また、最大出力での稼働時間も短く、整備性も劣悪だった。それらの問題を解決するために考えられたのが、オプションとしての追加装甲システムである。これはZZガンダムの持つ“MSとしてのポテンシャル”を最大限に発揮させるための“有る得べき”スタイルでもあったのである。

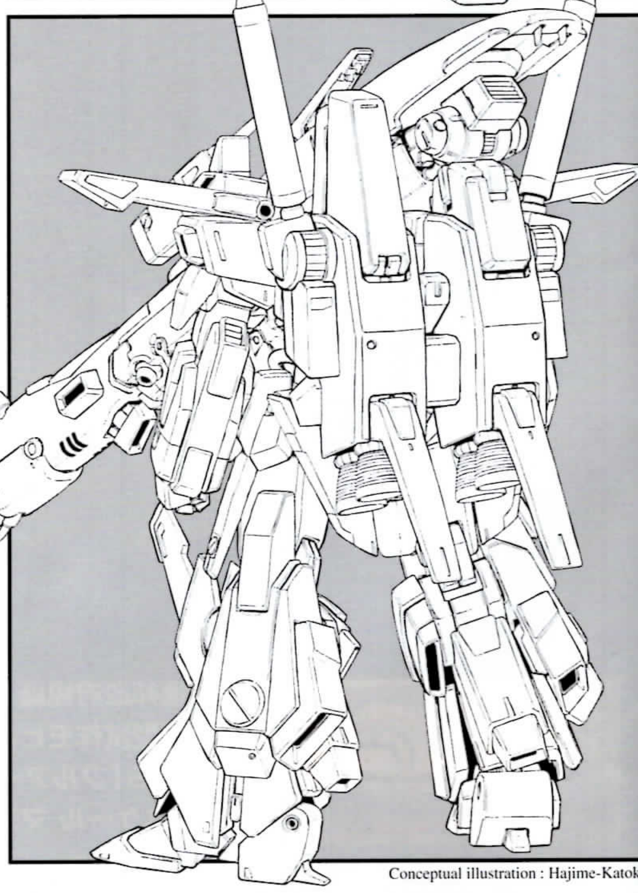
ZZガンダムの“FA（フルアーマー）化”は開発当初から設計に盛り込まれていた。なぜならこの機体は“RX-78ガンダムの復活”をコンセプトとしており、システムとしての“ガンダム”をリファインするという目的も持っていたからである。単騎によるガンダム（Gメカなどのオプション兵装を含む）の再現を指標としていたZZガンダムにとって、いわゆる“フルアーマーオペレーション”も当然、再現すべきファクターだったのである。

ガンダムのFA化は、FSWSと呼ばれるコードネームに基づく一年戦争時における連邦軍の極秘計画だったが、装甲や武装の追加による機能向上は、一年戦争以降のMS開発者にとって既に至極スタンダードな手法ともなっていた。機体そのもののブロック化によって、ZZガンダムは当初から非常にシステマティックな構造が採用されていたため、運用方針による仕様変更なども当初から設計に盛り込まれており、非変形のバージョンも検討されていたのである。と言うより、単機能のMSとしての運用に限定すれば、ある意味でFA化された状態こそがZZガンダムの完成形だったとも言えるだろう。その完成形のみを指標とし、変形機構や頭部ハイメガキャノンなどをオミットしたFAZZ（ファッツ）と呼ばれる機体も開発され、数機が同時期に実戦投入されている。

ZZガンダムに供給された追加装甲および武装はFAZZの運用結果からのフィードバックを受け、さらに改良されたプランに基づいて開発された。その際、ZZガンダム本体の改良も懸案となり、コードナンバーも便宜的にMSZ-010Sへと変更されている。これは言わば空間戦闘への特化を含む改装で、その変更箇所は、既存の機体なら改造に数日を要する規模のものだったのだが、ZZガンダムにおいては基本的には各部のブロックを換装するのみであった。実際、ネェル・アーガマで行われたフルアーマーZZガンダムへの改装は、メンテナンスと並行で数時間の内に完了していたと言われている。これはハマーンに謀反したグレミー軍が擁するクィン・マンサとの決戦仕様であるとされているが、それまでの戦闘で消耗した本体のオーバーホールも兼ねていたらしい。

FA化に伴って本体そのものに施された改装は、バックパックエンジンの増加やミサイルポッドの大型化に加え、スカートアーマーの追加、換装と、足部クローの交換などである。これらの仕様変更は対クィン・マンサ戦においてのみ採用され、ハマーン・カーンとの決戦時には“ほとんど”本来の仕様に復元されていたようだ。

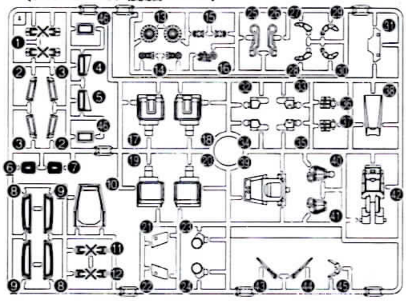




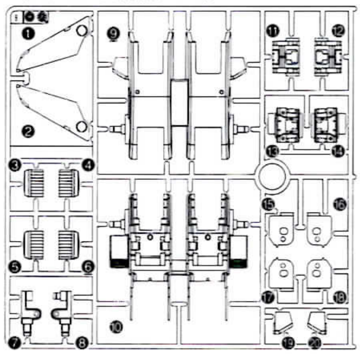
Conceptual illustration : Hajime-Katoki

パーツリスト

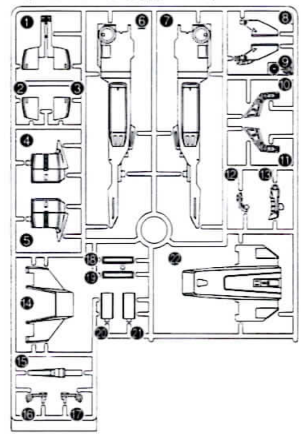
Aパーツ
（スチロール樹脂：PS）



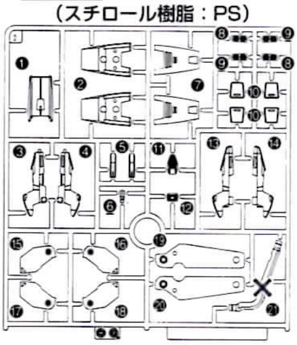
Bパーツ
（スチロール樹脂：PS）



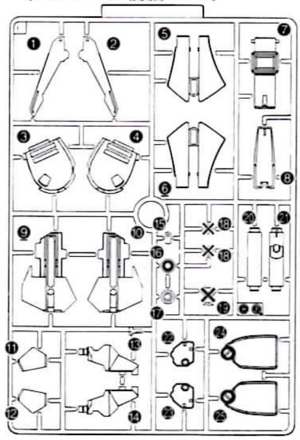
Cパーツ
（スチロール樹脂：PS）



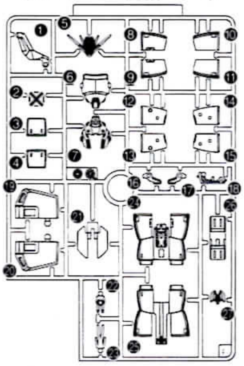
Dパーツ
（スチロール樹脂：PS）



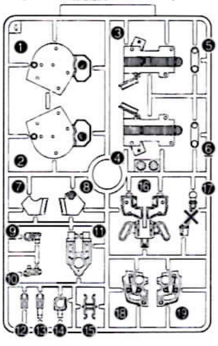
Eパーツ （×２）
（スチロール樹脂：PS）



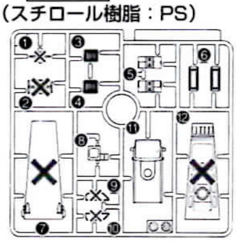
Fパーツ
（スチロール樹脂：PS）



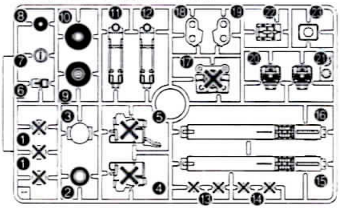
Gパーツ （×２）
（ABS樹脂：ABS）



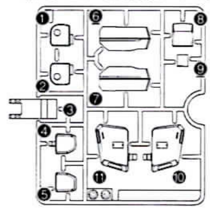
Hパーツ （×２）
（スチロール樹脂：PS）



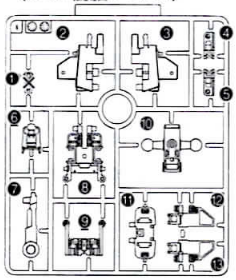
Iパーツ （×２）
（スチロール樹脂：PS）



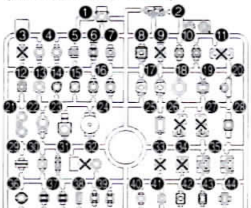
Jパーツ （×２）
（スチロール樹脂：PS）



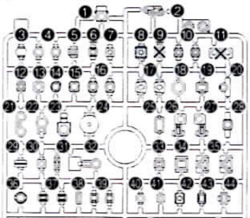
Kパーツ
（ABS樹脂：ABS）



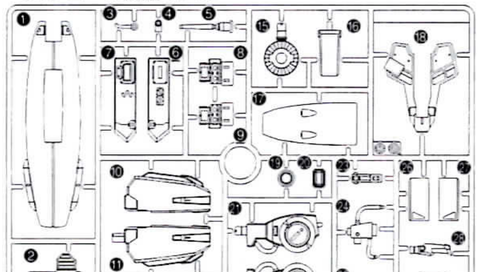
Mパーツ
（ポリエチレン：PE）



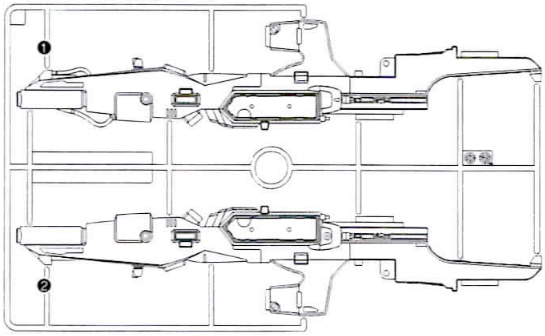
Mパーツ
（ポリエチレン：PE）



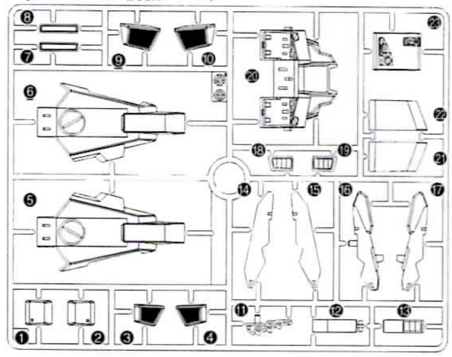
Oパーツ
（スチロール樹脂：PS）



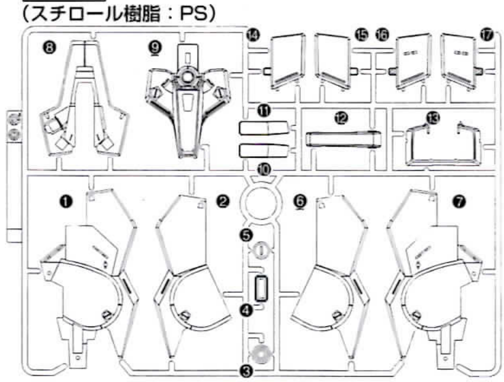
Pパーツ
(スチロール樹脂：PS)



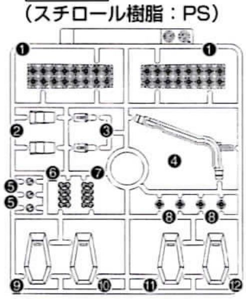
Qパーツ
(スチロール樹脂：PS)



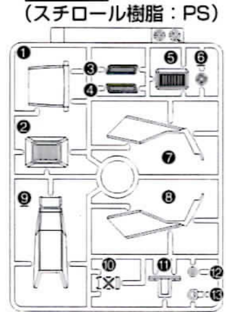
Rパーツ
(スチロール樹脂：PS)



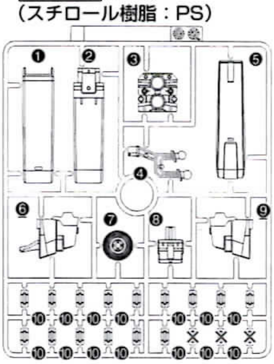
Sパーツ
(スチロール樹脂：PS)



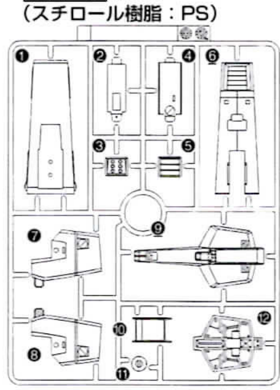
Tパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)



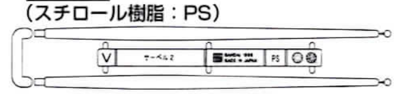
Uパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)



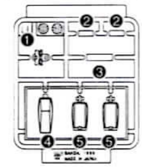
Wパーツ (×2)
(スチロール樹脂：PS)



Vパーツ
(スチロール樹脂：PS)



L 1パーツ
(スチロール樹脂：PS)



カラーシール………1枚
マーキングシール…1枚
ガンダムデカール…1枚
ビス…………………4個
ワッシャー…………4個
ビニールチューブ………1本
メッシュパイプ…………1本
リード線…………………1本
リボンケーブル…………1本

《お買い上げのお客様へ》部品をこわしたり、なくした時は、「部品注文カード」に必要な部品の記号／番号／数量をはっきり書いて切り取り、郵便局で定額小為替をお買い求めいただき、封書**（裏面に必ず、お客様のお名前、年齢、ご住所を明記してください。）**にて下記までお申し込みください。代金は、料金表通りです。為替証書は無記入（白紙）で同封してください。なお、部品の形状・重量で郵送料に過不足が生じるときがあります。部品発送の際に表記額を超える時は不足分を請求、表記額以下の時には残額をお返しいたします。もし部品に不良品がございましたら、その部品を切り取り、商品名を書いて、下記まで封書にてお送りください。良品と交換させていただきます。

■申し込み先　(株)バンダイ静岡相談センター
〒424-8735 静岡県清水市西久保305　TEL0543-65-5315

《料金表》●部品代は1個の料金です。

部品番号	B❾・B❿	P❶・P❷	V	その他の部品
部品代	各100円	各100円	各100円	各40円
郵送料	140円	160円	140円	120円

2000.08/T・ON

For Japanese use only.

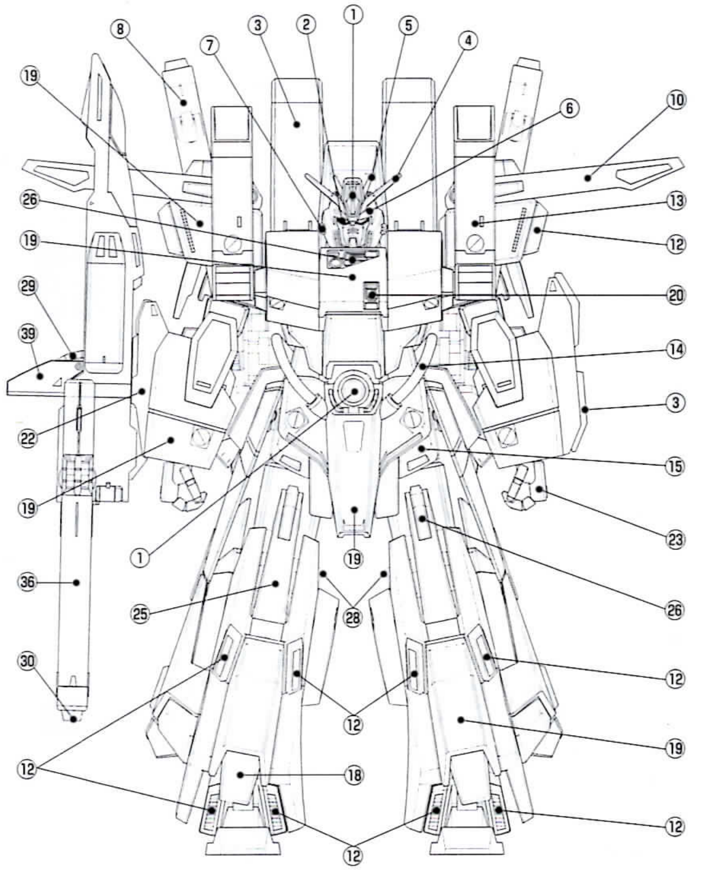
部品注文カード　77167-6000
1/100SCALE MGシリーズ
FA-010S フルアーマーダブルゼータガンダム

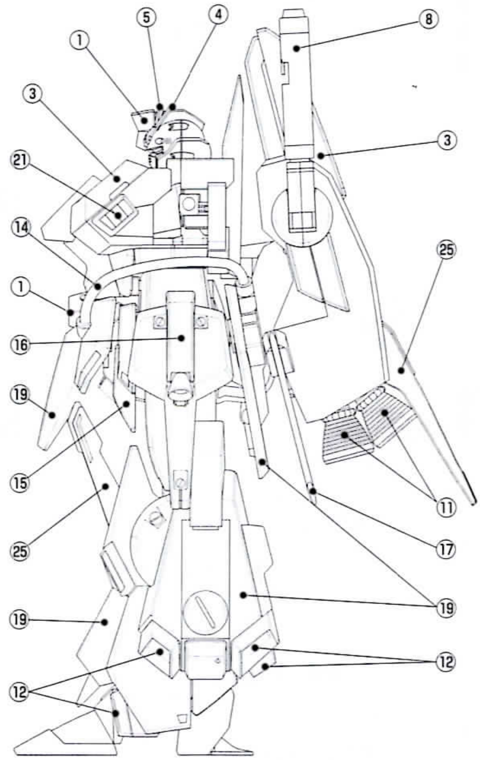
必要な部品の記号･番号･数量をかく

●注文された理由(○で囲む) (こわした･なくした)

部品の注文は「定額小為替」でお願いいたします。
'00.08

FA-010S FULL ARMOR ZZGUNDAM

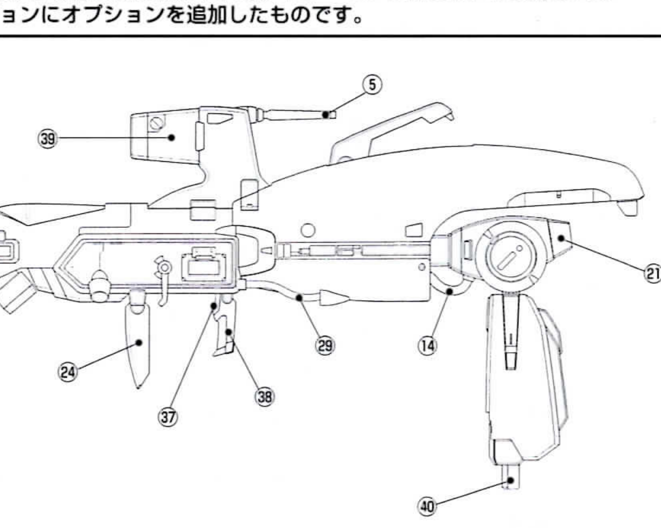




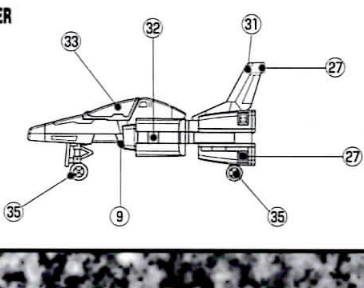
①ハイメガキャノン	⑨インテーク／ダクト	⑰リアウイングアーマー	㉕スタビライザー	㉝コクピット
②デュアルカメラ／センサー	⑩ショルダースラスターアーマー	⑱レガースアーマー	㉖マルチセンサーアレイ	㉞ナロウレンジセンサー
③ミサイルポッド	⑪メインスラスター	⑲エディショナルアーマー	㉗サブマヌーバノズル	㉟ランディングギア
④フォールディングアンテナ	⑫サブスラスター	⑳Iフィールドジェネレーター	㉘ニージョイントアーマー	㊱バレル
⑤マルチロッドアンテナ	⑬スプレーミサイルランチャー	㉑ダクト	㉙データリンクケーブル	㊲トリガー
⑥60mmバルカン	⑭エネルギーサプライケーブル	㉒ライフルコネクター	㉚マズル	㊳グリップ
⑦90mmバルカン	⑮フロントアーマー	㉓マニピュレーター	㉛バーティカルスタビライザー	㊴オプチカルセンサー
⑧ハイパー・ビーム・サーベル／ビーム・キャノン	⑯サイドウイングアーマー	㉔フォールディンググリップガード	㉜マイクロミサイルランチャー	㊵エネルギーターミナル

注）この機体は、U.C.0089年1月16から17日にかけて行われた戦闘中、対クィン・マンサ戦において運用された"フルアーマーZZガンダム"と呼ばれるバージョンにオプションを追加したものです。

■ HYPER MEGA CANNON



■ CORE FIGHTER



⚠ 注　意

必ずお読みください

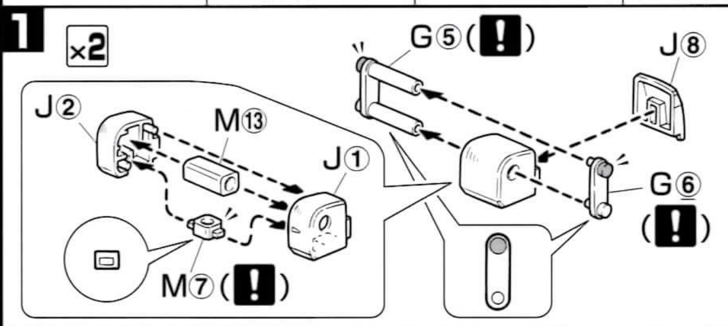
- この商品の対象年齢は15才以上です。〈鋭い部品がありますので、安全上15才未満には適しません。〉
- 小さな部品があります。口の中には絶対に入れないでください。窒息などの危険があります。
- ビニール袋を頭から被ったり、顔を覆ったりしないでください。窒息するおそれがあります。
- 小さなお子様のいるご家庭では、お子様の手の届かないところへ保管し、お子様には絶対に与えないでください。

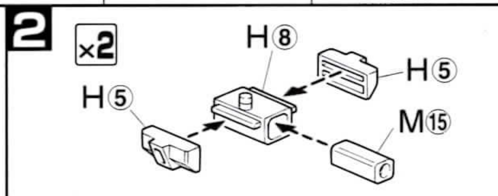
※このキットの組み立てには＋(プラス)ドライバーを使いますので別にご用意ください。

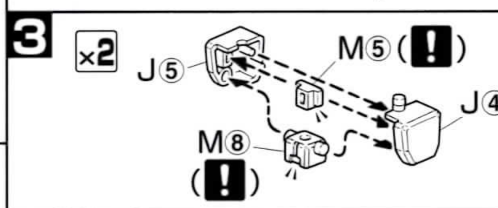
〈組み立てる時の注意〉

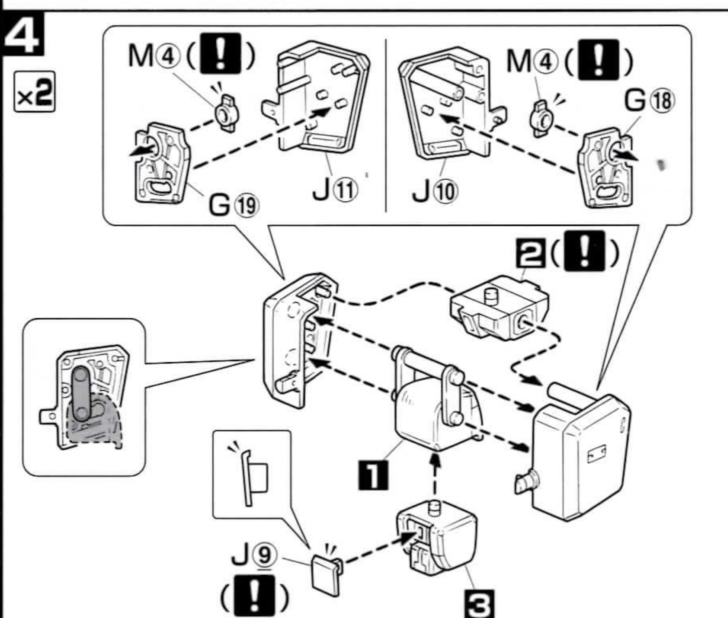
- 組み立てる前に説明書をよく読みましょう。
- 部品は番号を確かめ、ニッパーなどできれいに切り取りましょう。切り取った後のクズは捨ててください。
- 部品の加工の際の刃物、工具、塗料、接着剤などのご使用にあたっては、それぞれの取扱説明書をよく読んで正しく使用してください。
- 部品の中には、やむをえず、とがったところがあるものもありますが、気をつけて組み立ててください。
- 塗装にはより安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

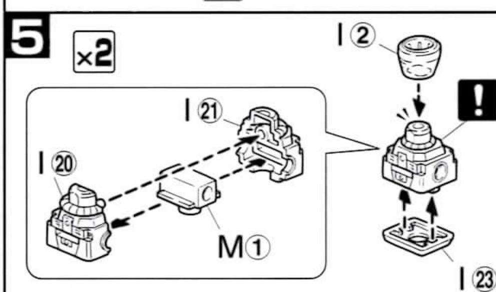
・接着をするところの線	㋐ ・シールの番号	Ⓐ ・デカールの番号	・反対側に取り付けるパーツ	・両側に同じパーツを取り付ける	・向きに注意して取り付ける
・切り取るところ	×2 ・部品を数値の個数作ります	・先に組み立てます	・後に組み立てます	180° ・数値に合わせて回転させます	・どちらかを選んで取り付ける

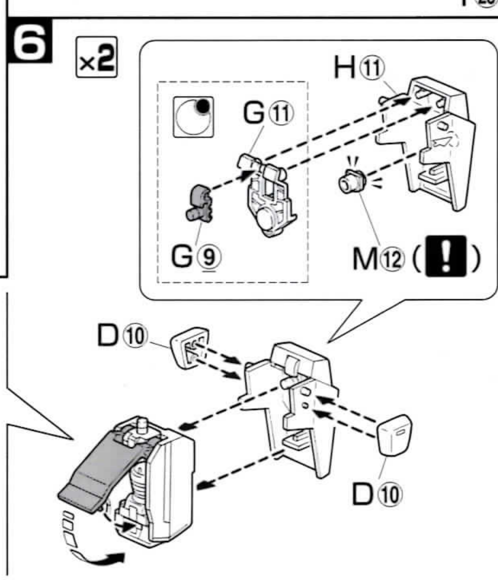


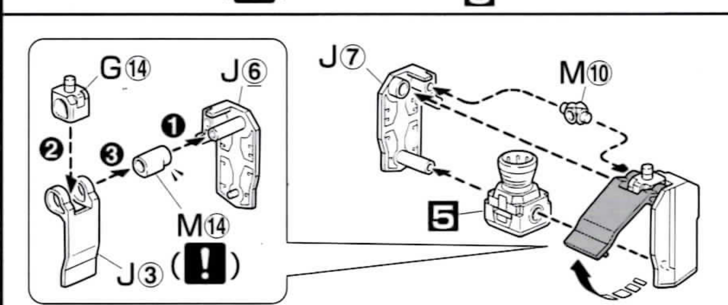




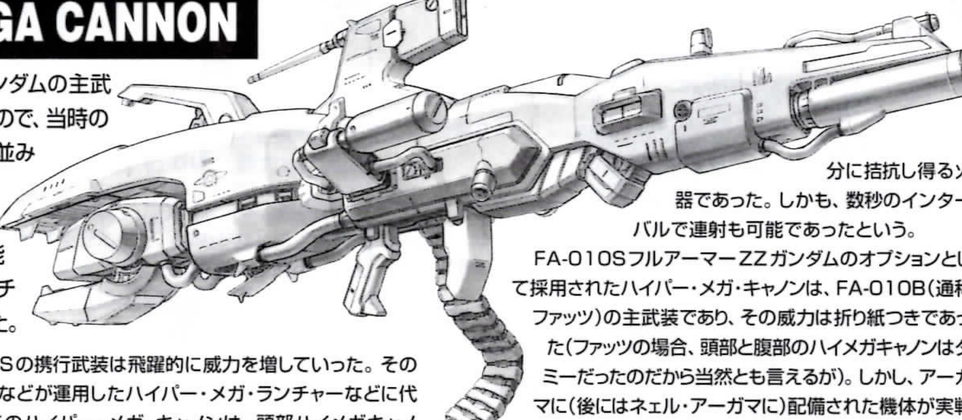








HYPER MEGA CANNON

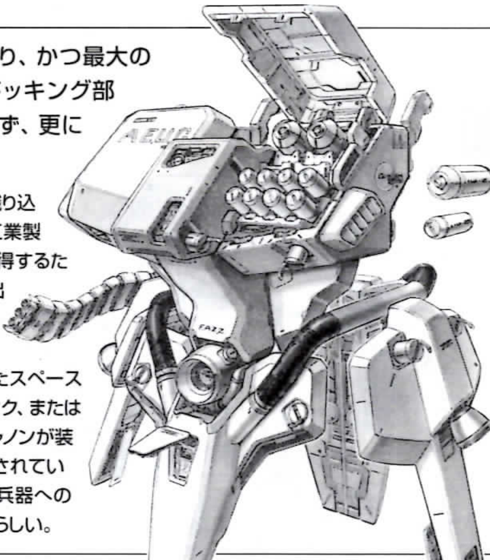


いわゆる強化型ZZガンダムの主武装として考えられていたもので、当時の標準的な戦闘艦艇の主砲並みの威力を持つ。Gフォートレス形態時にも出力の制限はあるものの使用可能であり、追加装甲とのマッチングも充分考えられていた。

グリプス戦争の期間中、MSの携行武装は飛躍的に威力を増していった。その代表的なものが、Zガンダムなどが運用したハイパー・メガ・ランチャーなどに代表される大型火器である。このハイパー・メガ・キャノンは、頭部ハイメガキャノンの約60％増しの出力を持ち、当時のネオ・ジオンの重武装MSの火力に十二分に拮抗し得る火器であった。しかも、数秒のインターバルで連射も可能であったという。

FA-010Sフルアーマー ZZガンダムのオプションとして採用されたハイパー・メガ・キャノンは、FA-010B(通称ファッツ)の主武装であり、その威力は折り紙つきであった(ファッツの場合、頭部と腹部のハイメガキャノンはダミーだったのだから当然とも言えるが)。しかし、アーガマに(後にはネェル・アーガマに)配備された機体が実戦においてこの武装を使用したかどうかは定かではない。

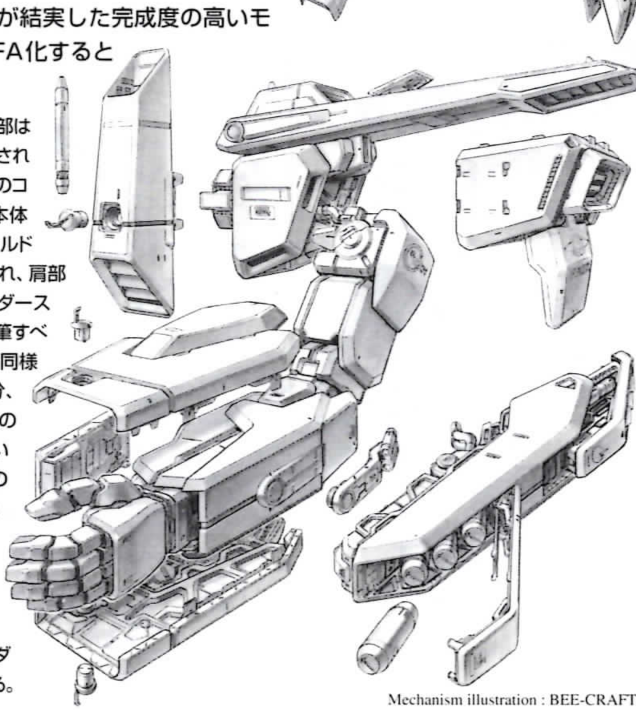
BODY ARMOR



MSZ-010の最大の特徴であり、かつ最大のウィークポイントだったのがドッキング部位の構造的脆弱さだった。ボディアーマーは、それを改善するのみならず、更に機能強化を図るためのユニットでもあった。

ZZガンダムのボディユニットが構造的に脆弱であることは、この機体の開発当初から織り込み済みであった。それぞれの最終装甲は十分に強力ではあったが、ドッカブルタイプの工業製品の接合面が消耗しやすいのは自明のことである。ZZガンダムは、戦術的な広範さを獲得するため、敢えてこの構造を採用していた。しかし、ネオ・ジオン製のMSに搭載される火力の出力向上のペースは凄まじく、具体的な対抗策を講じる必要が生まれたのである。ZZガンダムのFA化において重視されたのは、追加装甲による乾重量の増加があっても機動力を損なわないことであった。装甲そのものは基本的にガンダリウムコンポジットを多用したスペースド・アーマーとなっており、その空間そのものもマイクロミサイルポッドやプロペラントタンク、またはスラスターなどに有効利用されている。腹部には本体の頭部とほぼ同出力のハイメガキャノンが装備されているが、威力も消耗度もほぼ同等で、一度の戦闘で一回の使用が限界であるとされている。また、胸部には左右で計20発のマイクロミサイルとセンサーおよび、高出力ビーム兵器への対抗策として、短時間であれば胸部前面にIフィールドを展開することも可能となっているらしい。

ARM ARMOR

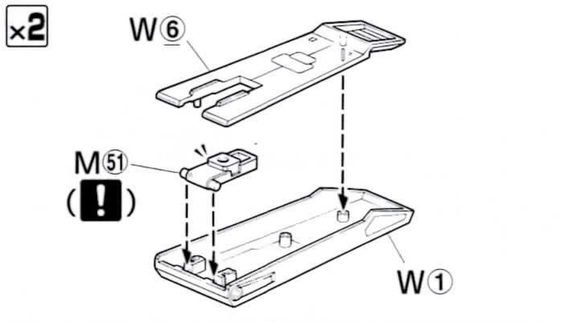


MSZ-010の腕部と脚部は、複数の要求を満たすための試行錯誤が結実した完成度の高いモジュールであると同時にネックでもあった。可変MSをFA化するという、本末転倒な方針がもっとも顕著な部位でもある。

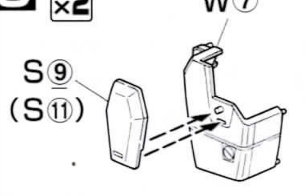
MSZ-010のFA化に際し、腕部は火器のプラットホームとして、脚部は多くの空間戦闘用MSと同様に巨大なベクタードノズルとして単機能化されることとなった。脚部の増加装甲は構造的にスラスターとプロペラントのコンフォーマブルタンクを内蔵したスペースドアーマーとして固定され、本体の可動部分を保護するようにデザインされている。腕部はウイングシールドが基部ごとミサイルポッドやダブルビーム・ライフルのジョイントと換装され、肩部にもミサイルポッドと追加スラスターが装備されている。さらに、ショルダースラスターアーマーそのものがさらに高出力なものに交換されている。特筆すべきなのは、これらの装備を追加したにも関わらず、腕部も脚部も通常と同様のスペックを発揮していることである。つまり、慣性重量が増加している分、各部のレスポンスは低下してしまうはずだが、フルアーマー ZZガンダムの運動性は、いわゆるノーマル状態とほとんど変化がなかったと言われている。これは、単にZZガンダムの性能そのものの問題ではなく、何らかの制御デバイスが搭載されたためではないかと言われており、準サイコミュ装置のひとつである“バイオセンサー”が最有力視されている。そのデバイスによって機体のレスポンスが向上することはMSZ-006Zガンダムでも確認されており、その後継機である本機にも同様のデバイスが機体各所に分散配置されているらしい。それが、ハマーンとの最終決戦において発動し、ハイメガキャノンのリミッターのオフラインやシステムダウン後のドッキングを可能にしたとも言われているが、詳細は不明である。

Mechanism illustration : BEE-CRAFT

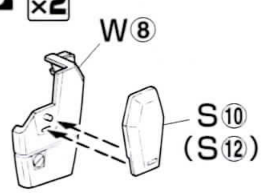
7 ×2



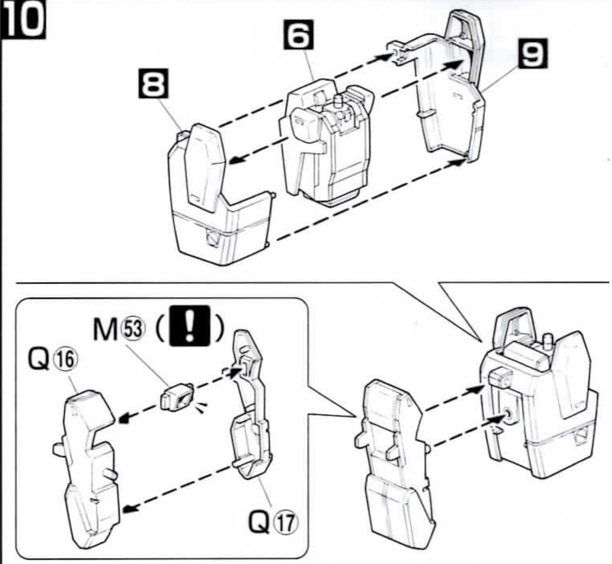
8 ×2



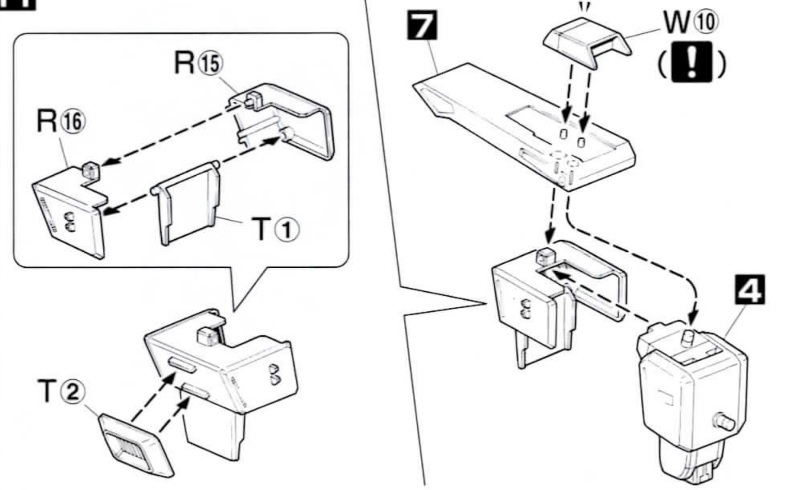
9 ×2



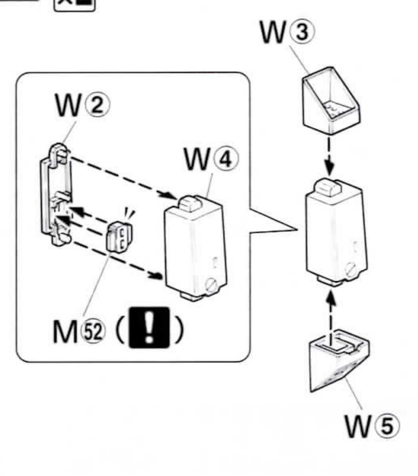
10



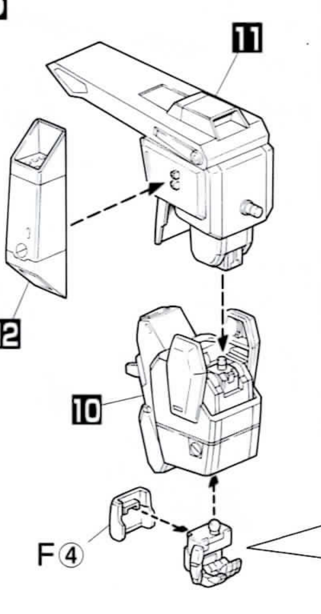
11



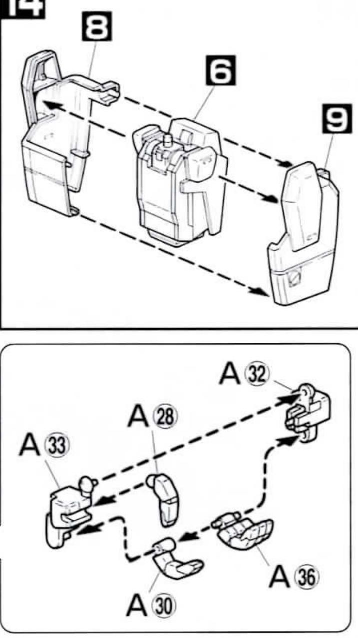
12 ×2



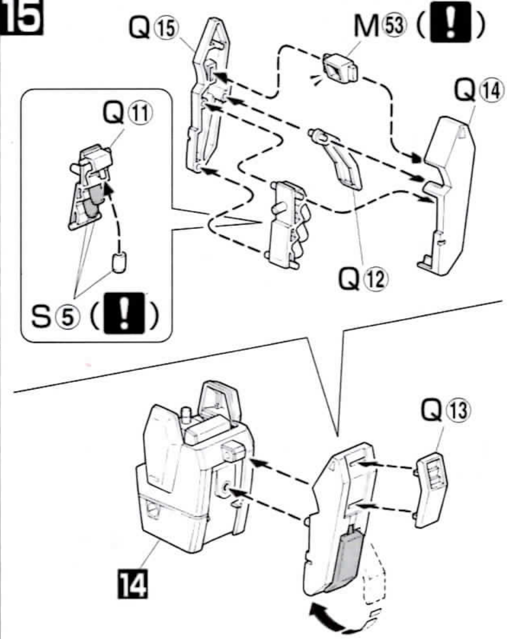
13



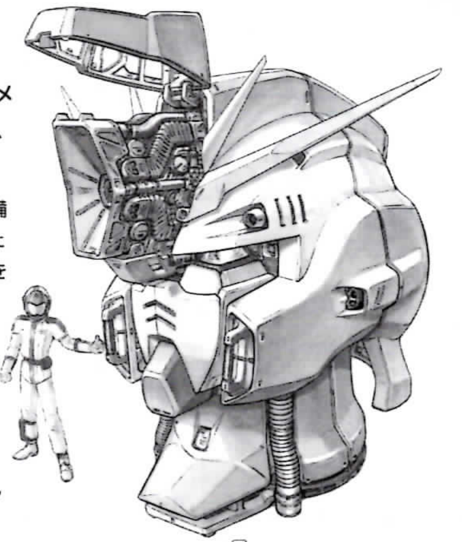
14



15



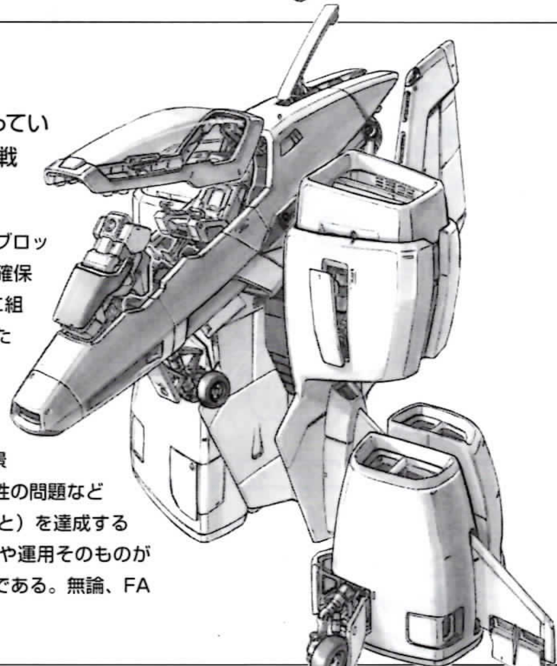
HEAD UNIT



MSZ－010の特徴のひとつは頭部構造に集約されている。“頭部ハイメガキャノン”は、通常ならセンサーアレイとして機能する部位に装備され、MSが最終装甲内に内装する武装としては、最大級の威力を持つ。

MSZ-010の頭部に装備されるハイメガキャノンは、MSがノンオプションで装備する武装としては当時最強の武装であった。このデバイスは、機体に積載されたジェネレーターをオーバーロード寸前まで稼働させることで発生するエネルギーの全てを収斂させて射出するZZガンダムの最終兵器であり、この装備を最大出力で使用すると、機体そのものがほぼ稼働不能の状況に陥ってしまうと言われている。この装備を内装するため、この機体の頭部構造は前後に分断されており、顔面側にセンサー類が集約され、背部から後頭部を経て頭頂部に至る部位には、バックパックからの直結回路や大容量のエネルギー制御デバイスが高密度に実装されている。これらのパーツは損耗率が高く、アップデートも頻繁に行われたため、頭部バルカン砲などは度々設計変更を受け、時期によって口径や装弾数、果ては実装部位さえ異なってしまうという事態を招いていたようだ。

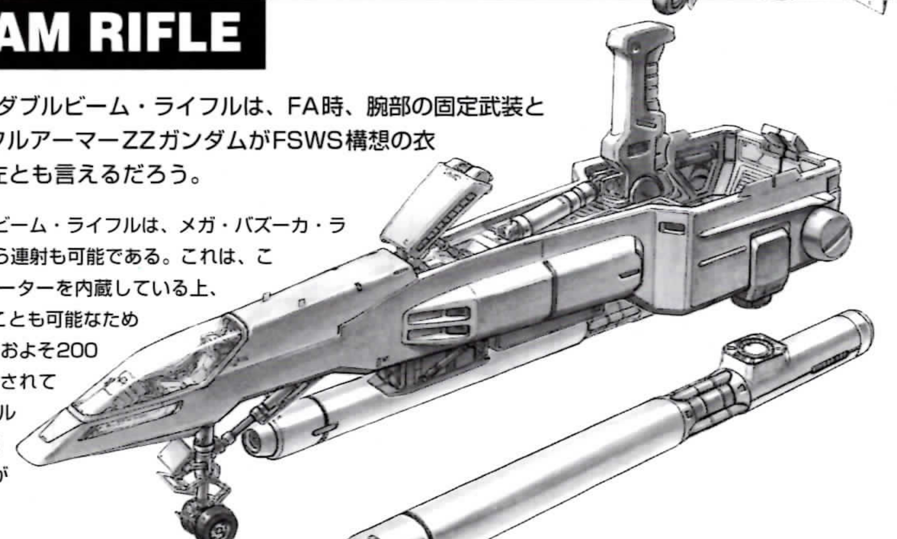
CORE FIGHTER



MSZ-010の腹部モジュールは“コア・ブロック・システム”となっている。この機構には、搭乗者の生還性を向上させるのと同時に、実戦投入による実働データの回収が可能というメリットがあった。

コア・ファイターはMSZ-010の中枢制御モジュールである。コクピットブロック自体が球形コクピットとほぼ同等の機能を持ち、単体での生存性も十分に確保してある上、通常なら頭部に装備されるコ・プロセッサーもメインフレームに組み込まれている（このユニットは“バイオセンサー”の搭載を前提としていたため、当時最高水準の演算能力を持っていたと言われている）。また、機体各所に分散配置されたジェネレーターは、それぞれが小型高性能の熱核ジェット／ロケットエンジンでもあり、単基でも標準的なMSを充分に稼働可能だと言われている。“ZZガンダム”がコア・ブロック・システムを採用した背景には、開発期間の短縮や当時の標準的な球形脱出コクピットブロックの信頼性の問題などがあったものの、あくまで初期の構想（十分なジェネレーター出力を得ること）を達成するための善後策としてであった。ところがこの機体は、そのことによって構造や運用そのものが更に機能発展を遂げ、「Zプロジェクト」における“最強のMS”となったのである。無論、FA時もその機能のほとんどが失われていないことは言うまでもない。

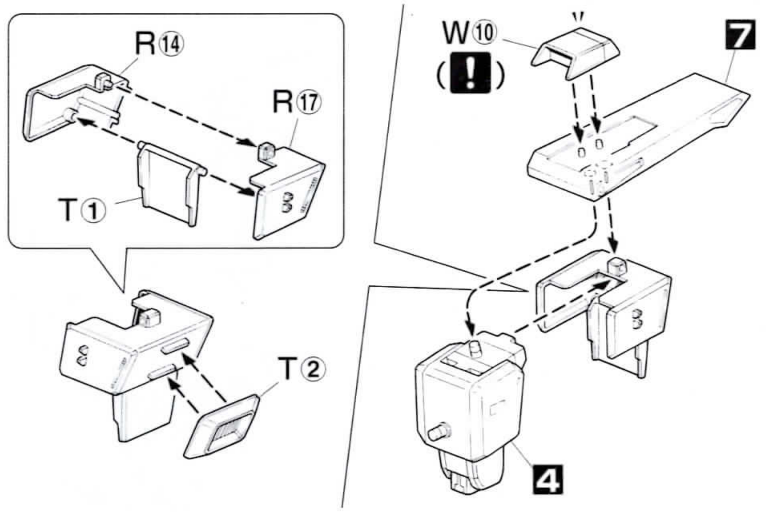
DOUBLE BEAM RIFLE



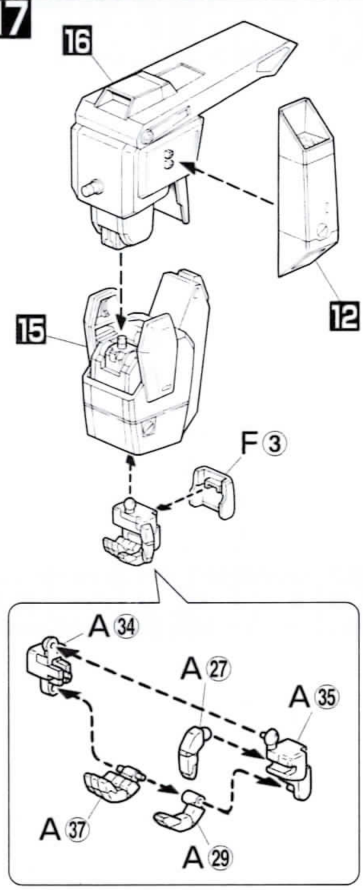
ZZガンダムの主武装であるダブルビーム・ライフルは、FA時、腕部の固定武装となる。このコンセプト自体、フルアーマーZZガンダムがFSWS構想の衣鉢を継ぐものであることの証左とも言えるだろう。

MSZ-010の主武装であるダブルビーム・ライフルは、メガ・バズーカ・ランチャーに匹敵する威力を持ちながら連射も可能である。これは、このモジュール自体が複数のジェネレーターを内蔵している上、本体からのエネルギー供給を受けることも可能なためである。ただし砲身の消耗が激しく、およそ200発程度の使用で交換が必要になるとされている。FA化に際して、このモジュールはコネクタージョイントを介して腕部の固定武装となり、さらなる速射が可能となっている。

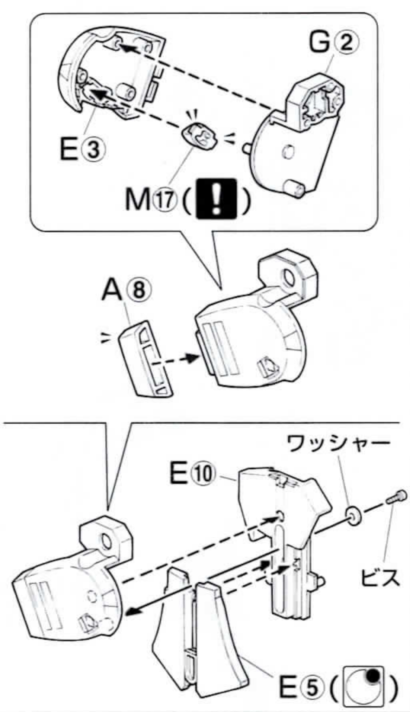
16



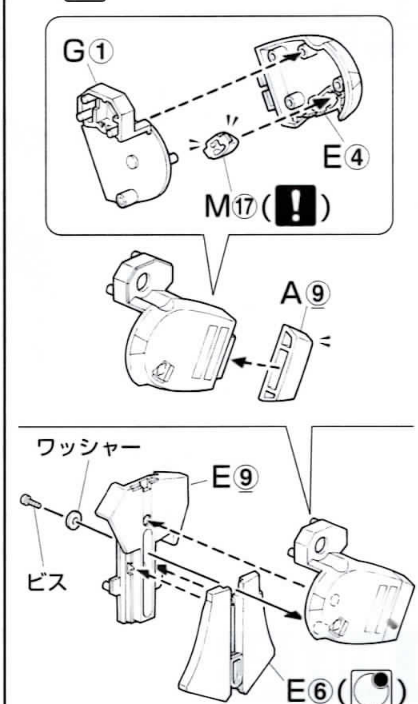
17



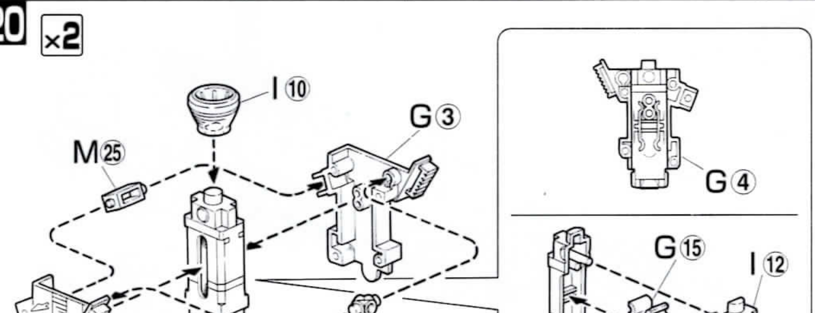
18 ×2



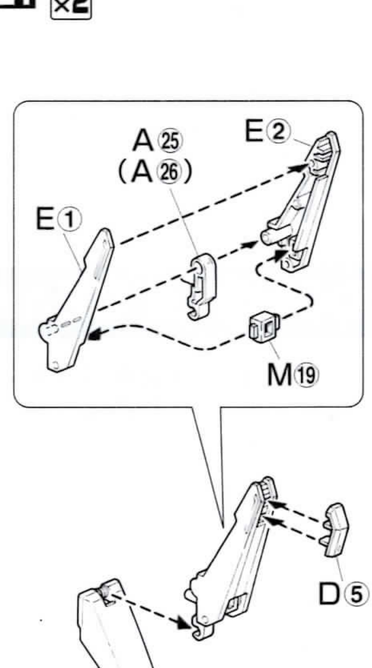
19 ×2



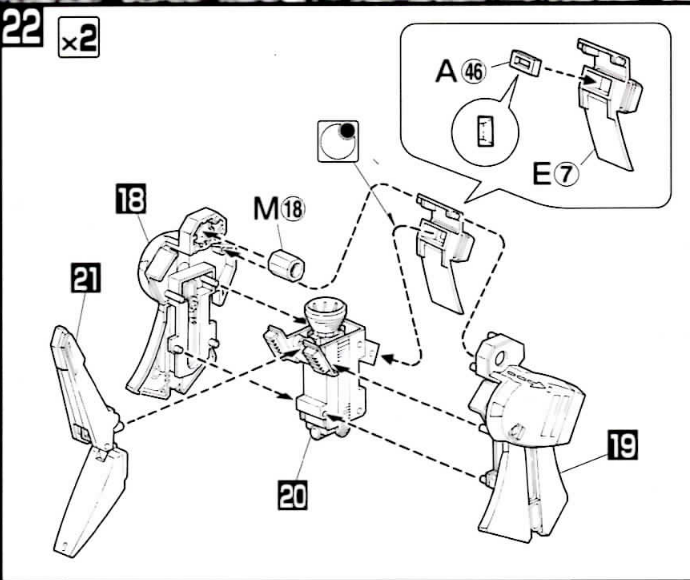
20 ×2



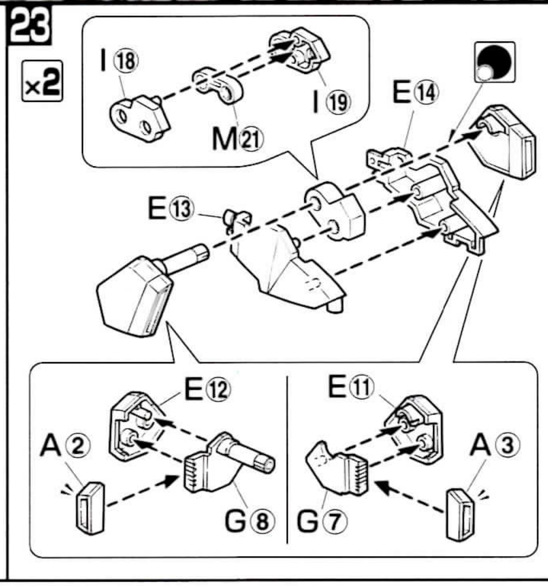
21 ×2



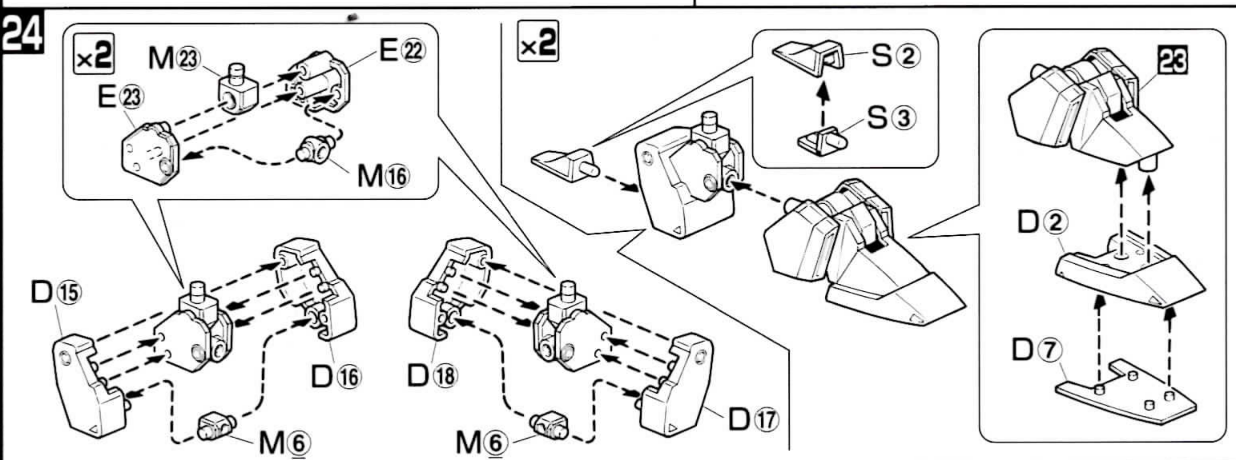
22



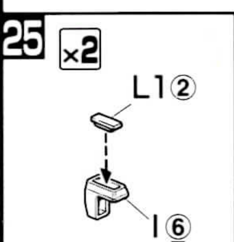
23



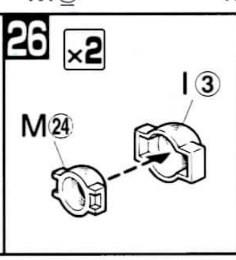
24



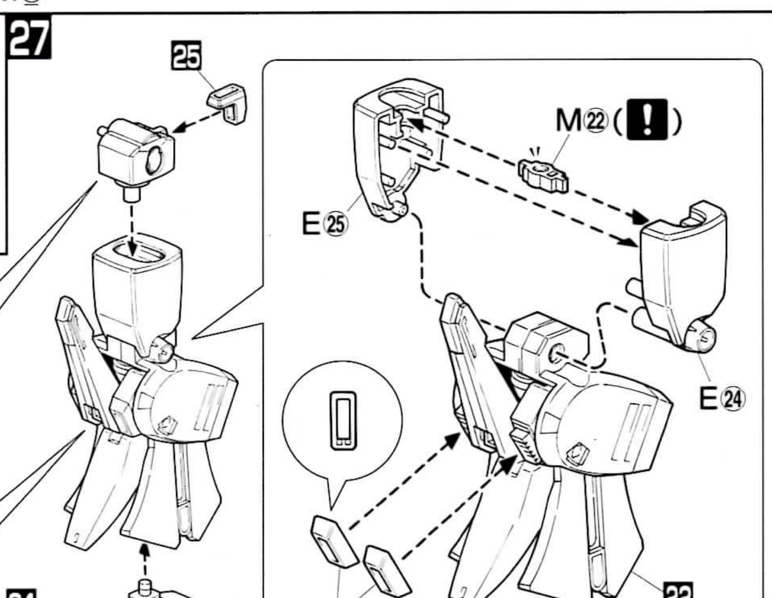
25

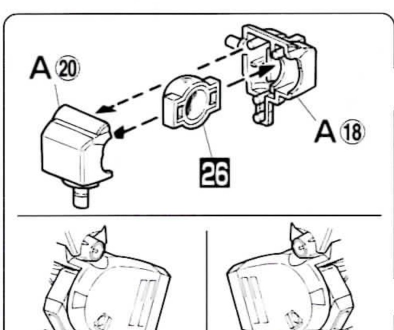


26



27







HYPER MEGA CANNON

宇宙世紀0088年初頭。ラビアンローズではΖプロジェクトによって開発されたΖΖガンダムのトライアルが行われていた。変形機構に問題を抱えていた同機は、まずMSモードにおける機能試験を優先させることで、スケジュールの圧縮を図ろうとしていた。それに並行して、非変形型のＦＡ−010Bの主武装となる予定のハイパー・メガ・キャノンの稼働試験を行い、逆にＭＳＺ−010のスペックをも検証していたのである。その結果、ΖΖガンダムは予想以上の性能を発揮した。そして「ΖΖガンダム」は、ＦＡ状態のままでも充分な性能を発揮することが証明された。さらにその結果を受けて、いわゆるフルスペックの機体開発も加速されることとなったのである。



MAINTENANCE and MORE

宇宙世紀0089年2月16日。アクシズをめぐるハマーン艦隊とグレミー艦隊の戦闘は混迷を極めていた。アクシズに温存されていた兵力を掌握したグレミー艦隊は攻勢を強めている。ネオ・ジオンの内戦とも言えるこの戦闘への介入を決定したアーガマ部隊だったが、量産型キュベレイの大量投入やプルツーの駆るクィン・マンサの出現など、圧倒的な戦力の前に体勢の立て直しを迫られる。そのわずかな時間を縫って、アストナージを始めとするネェル・アーガマのメカニックたちは、メンテナンスと機能強化を同時に行うため、かねてより調達していたパーツを使い、ΖΖガンダムのフルアーマー化を敢行することにした。それは大きな賭けでもあった……。



FULL ARMOR ZZ GUNDAM MAXIMAM SPEED

クィン・マンサの驚異的な火力に対抗するためには、可能な手段は全て講じなければならない。その解答がフルアーマーΖΖガンダムであった。ジュドーは「こんなゴテゴテしたもの……」と言いつつも、クルーの不眠不休の努力に報いるため、再びアクシズへと向かう!! その圧倒的な加速性能は、既存のMSを全て凌駕するものであったといっても過言ではない。フルアーマー化されたΖΖガンダムは、まさに最強のMSとして生まれ変わったのだ。途中、ラカンの駆るドーベン・ウルフを一蹴したジュドーは、クィン・マンサを追ってアクシズへと突入する。果たして!!







WEAPONS



▲フルアーマーダブルゼータMS時の全高よりも長いハイパー・メガ・キャノンをはじめ巨大な各武装をセット。

PAINTING

※よりリアルに仕上げたいかたは、下の基本色をご覧ください。
※塗装には、より安全な「水性塗料」のご使用をおすすめします。

(ホワイト)	本体、アーマー部などの塗装色。 ホワイト(100%)+ブラック少量
(ブルー)	胸、腕、アーマー部などの塗装色。 インディブルー(100%)+レッド少量
(レッド)	つま先、バーニア内部の塗装色。 モンザレッド(100%)
(イエロー)	アンテナ・インティークなどの塗装色。 イエロー(70%)+オレンジイエロー(30%)
(ダークブルー)	バックパックの塗装色。 ミッドナイトブルー(50%)+ブルー(30%)+レッド(10%)+ホワイト(10%)
(ダークグレー)	キャノン砲の塗装色。 ミッドナイトブルー(100%)+パープル少量
(ブラック)	ベルト、キャノン砲ジョイント部の塗装色。 黒鉄色(60%)+ブラック(40%)



FRONT VIEW



REAR VIEW





▲コア・ブロックへの変形ギミックを再現したコア・ファイターが1機装備。ランディング・ギアを装着可能。（※コア・ブロックは、変形ギミック付を含めて2セットあります。）

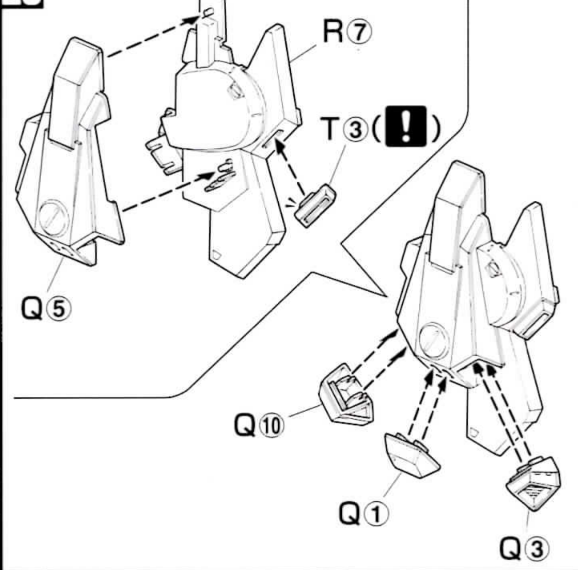


▲新たに追加された増加装甲には、センサー等のディテールをはじめ、胸部カバー内にミサイルを装備。

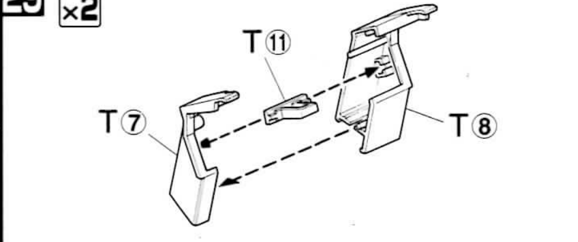


▲左腕部に装着される増加装甲には、ハッチ開閉式のミサイルポッドを再現。

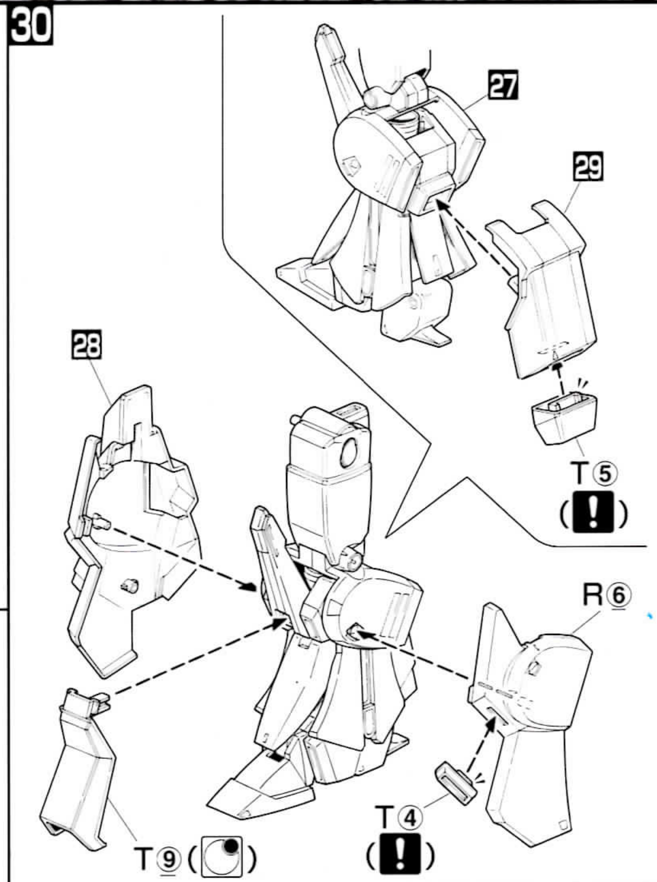
28



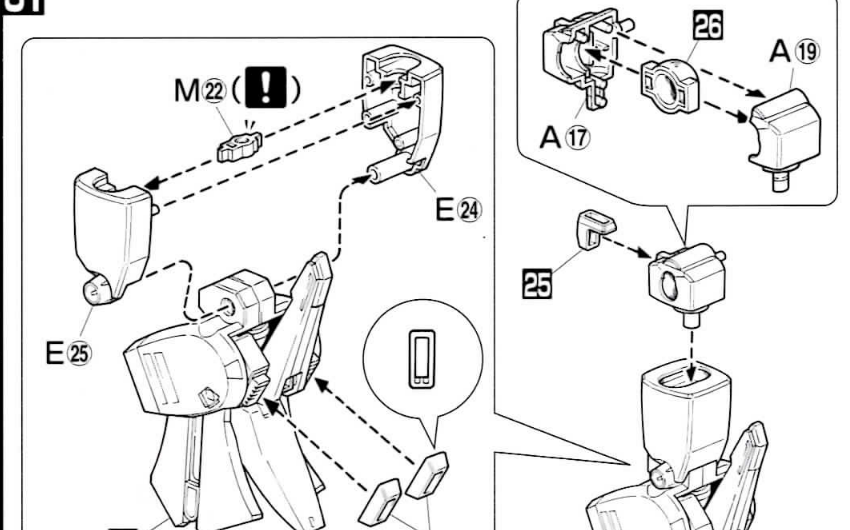
29 ×2



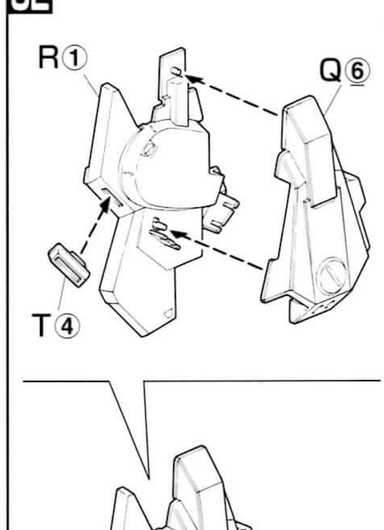
30



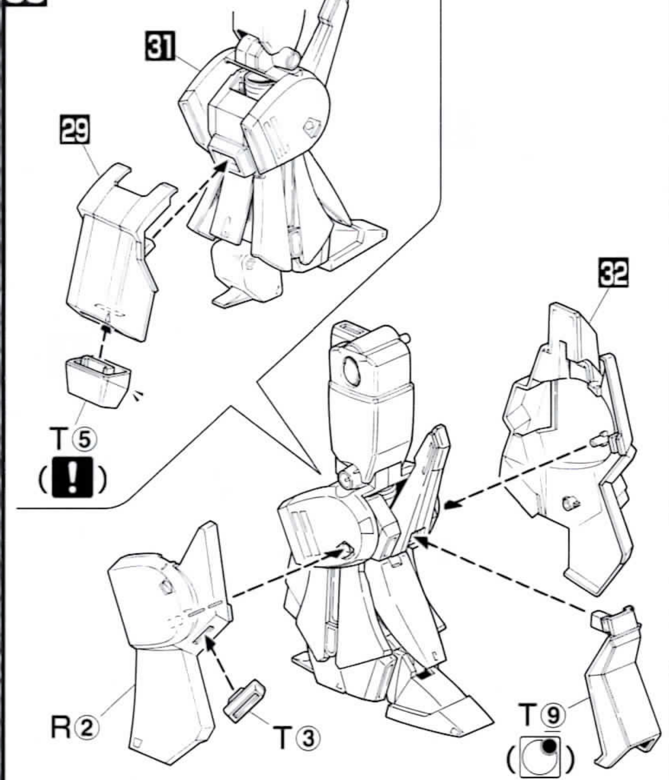
31



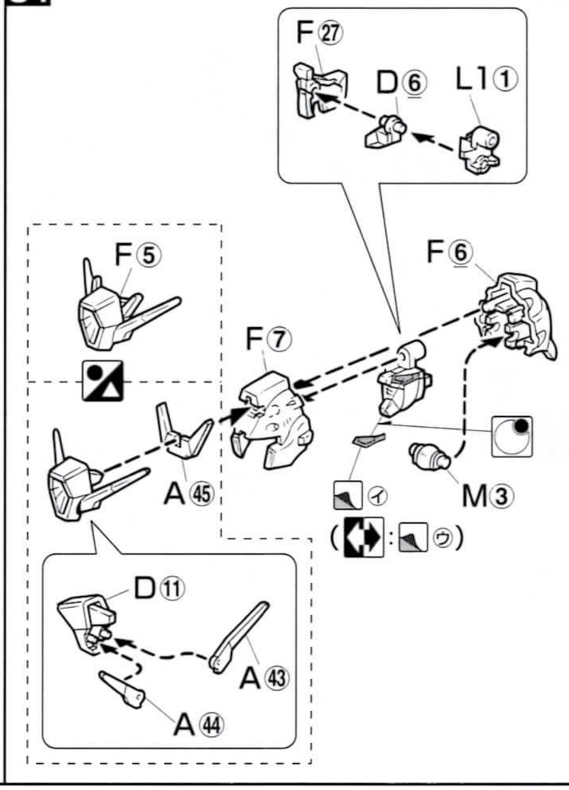
32



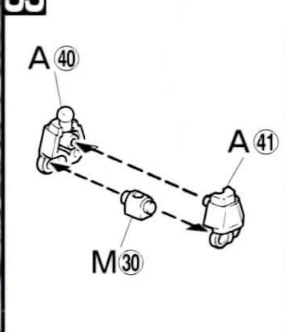
33



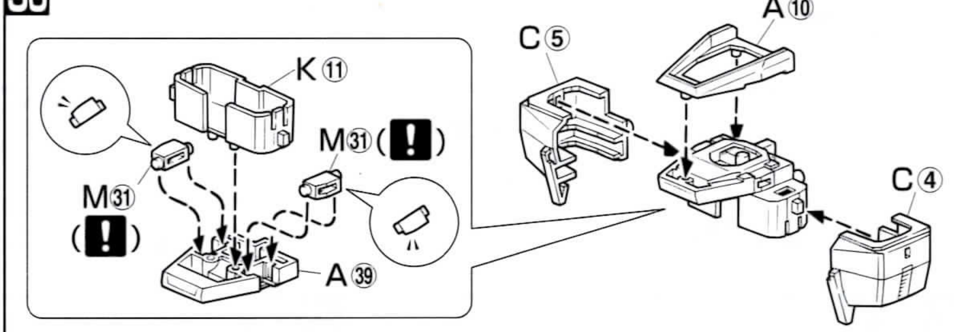
34



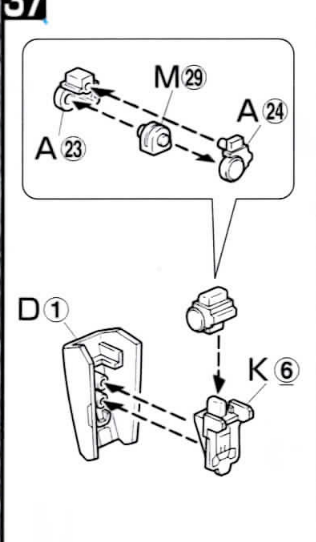
35



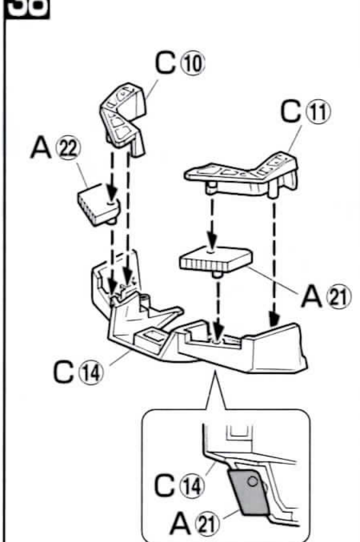
36



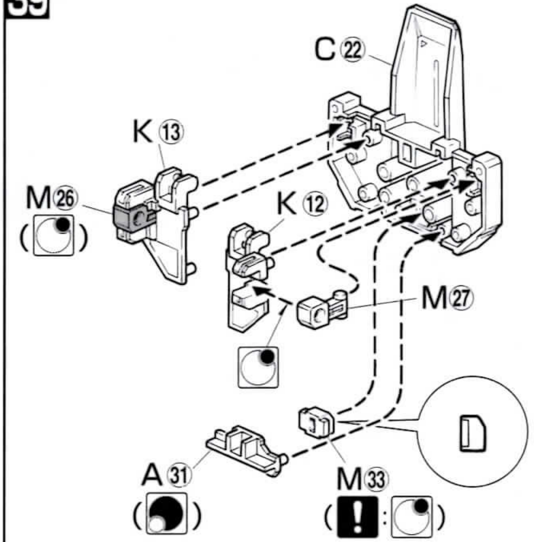
37



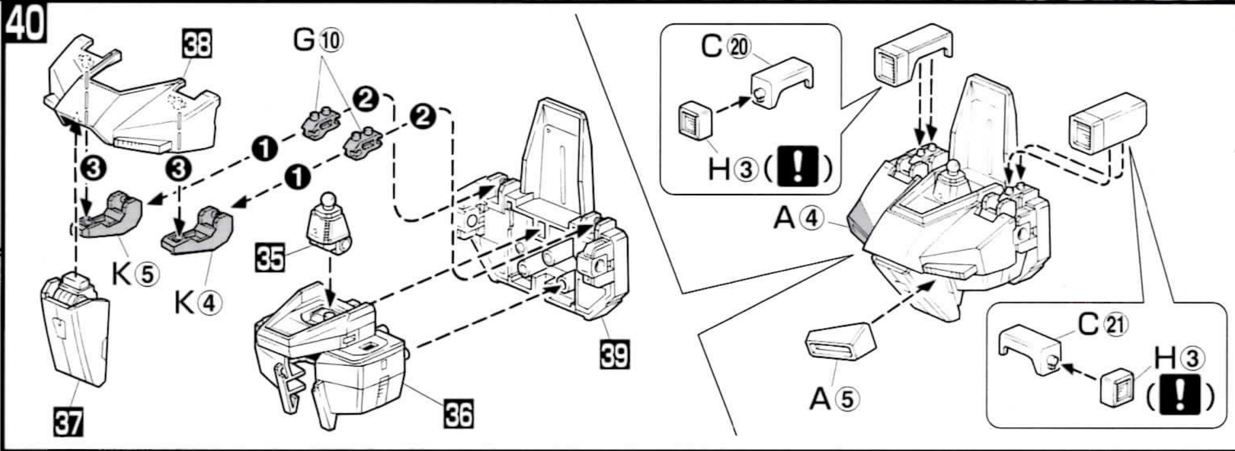
38



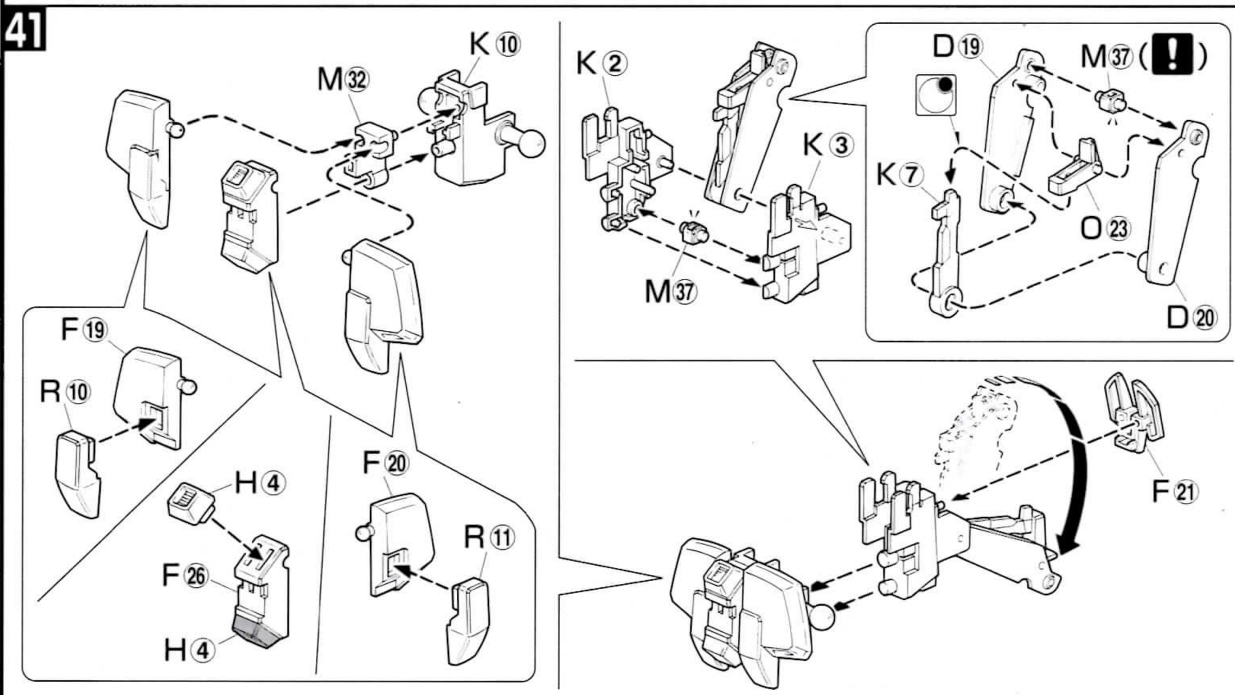
39



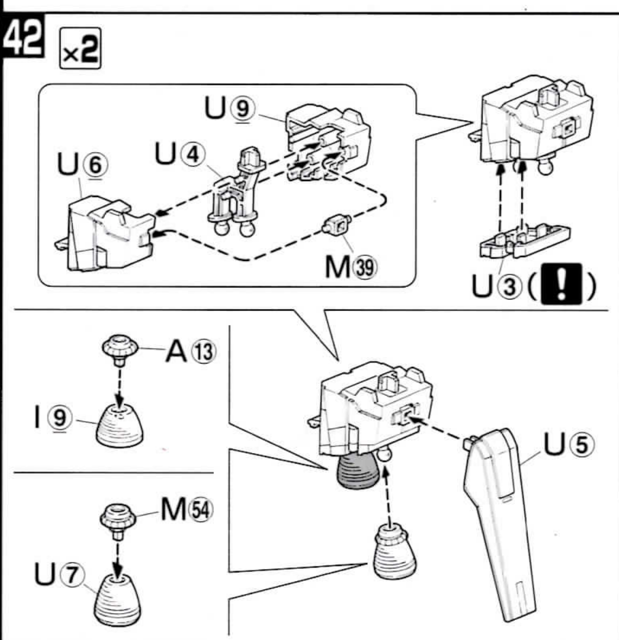
40



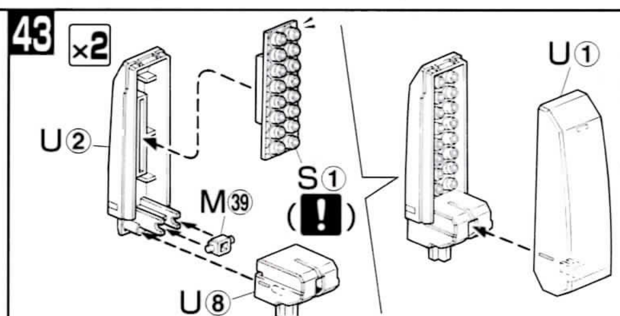
41



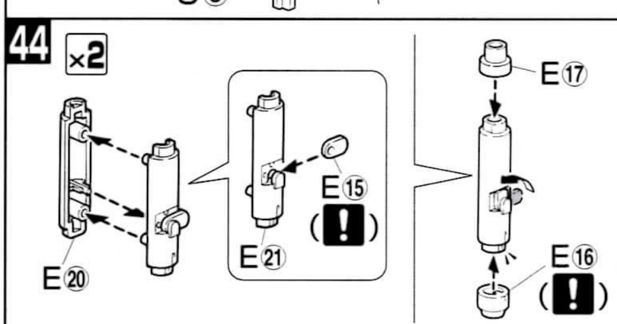
42 ×2



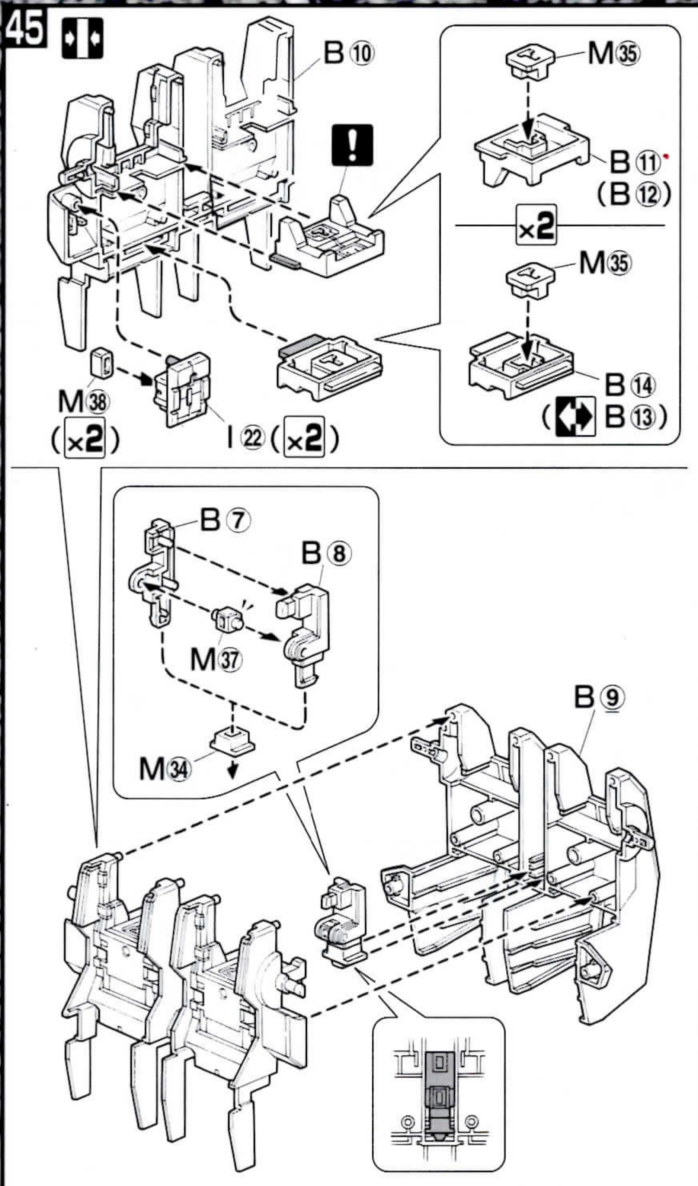
43 ×2



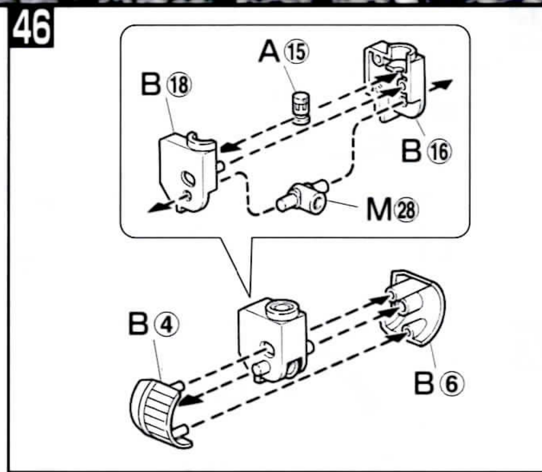
44 ×2



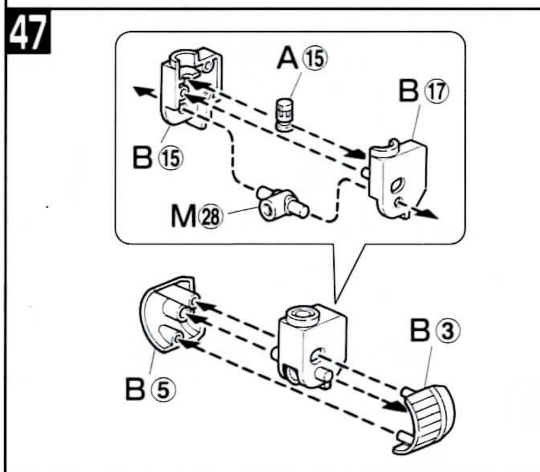
45


B⑩
M㉟
B⑪
(B⑫)
×2
M㉟
B⑭
(B⑬)
M㊳
(×2)
I㉒(×2)
B⑦
B⑧
M㊲
M㉞
B⑨

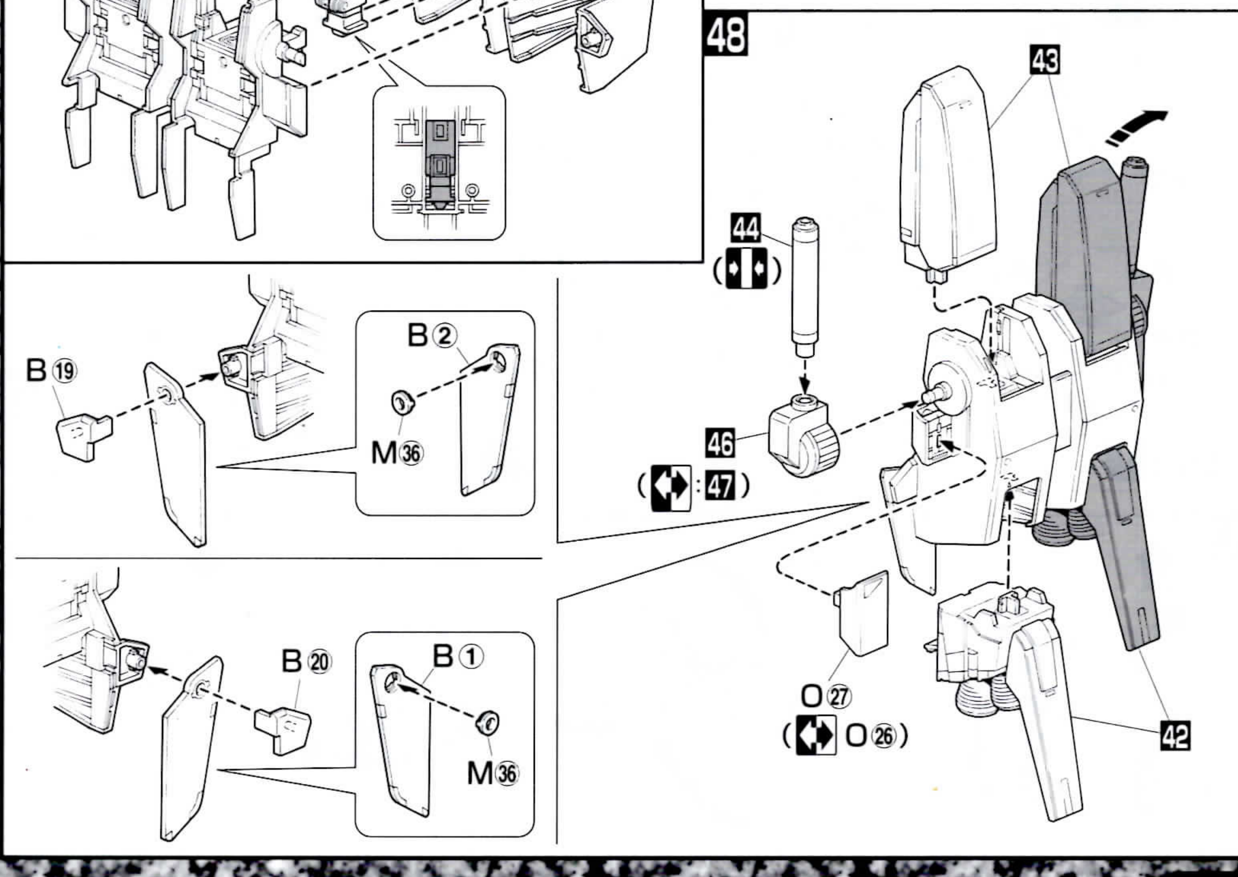
46


A⑮
B⑱
B⑯
M㉘
B④
B⑥

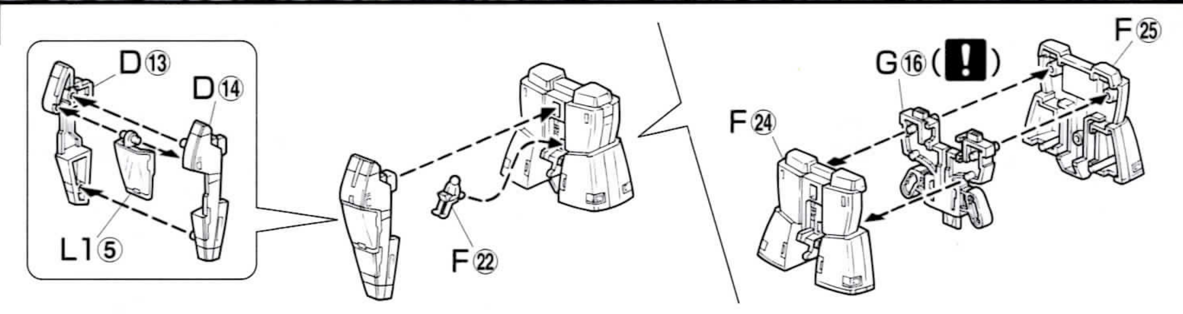
47


A⑮
B⑰
B⑮
M㉘
B③
B⑤

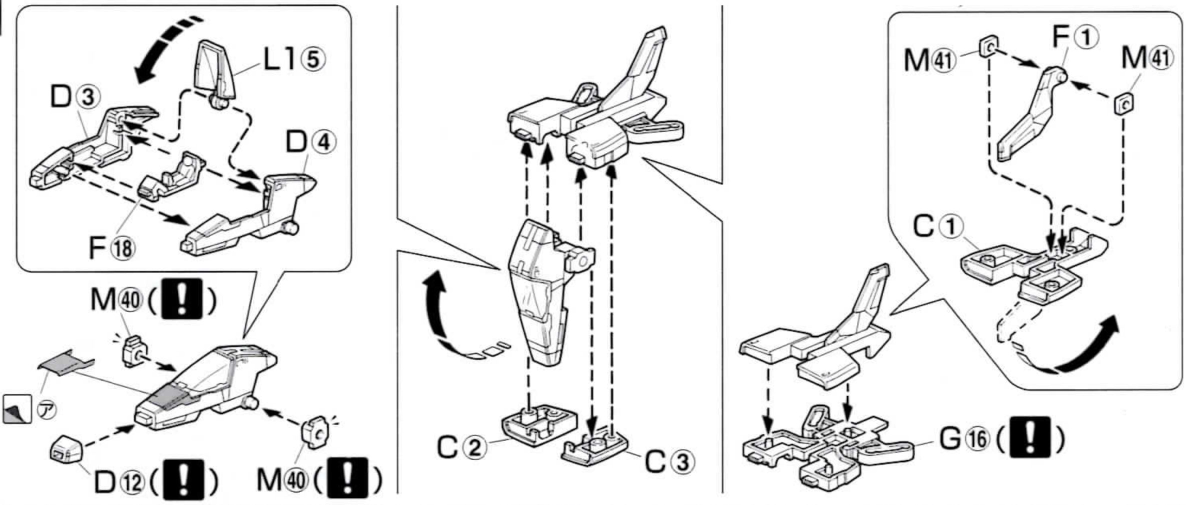
48


B⑲
B②
M㊱
B⑳
B①
M㊱
43
44
46
(: 47)
O㉗
(O㉖)
42

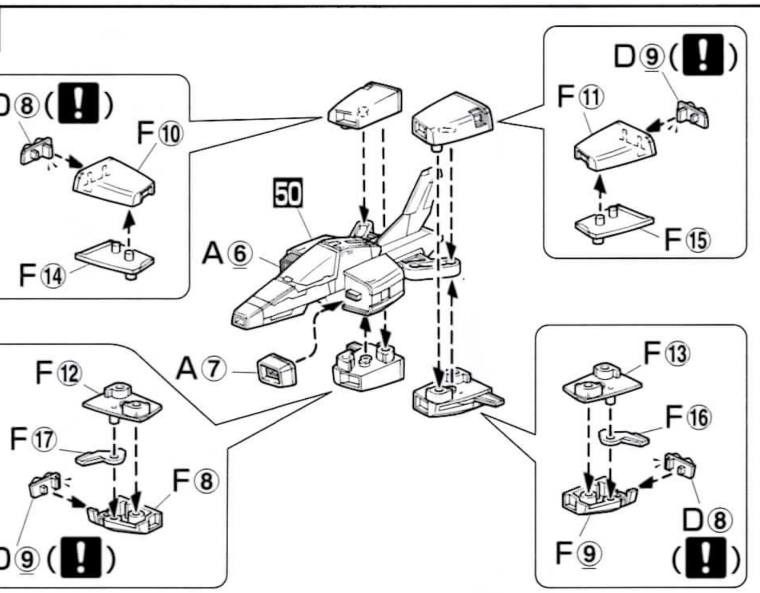
49


D⑬
D⑭
L1⑤
F㉒
G⑯ (!)
F㉕
F㉔

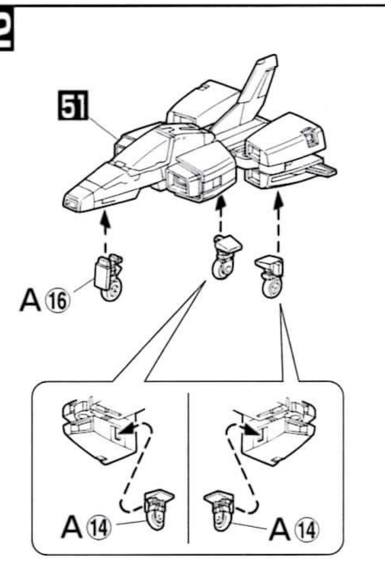
50


L1⑤
D③
D④
F⑱
M㊵ (!)
ア
D⑫ (!)
M㊵ (!)
C②
C③
M㊶
F①
M㊶
C①
G⑯ (!)

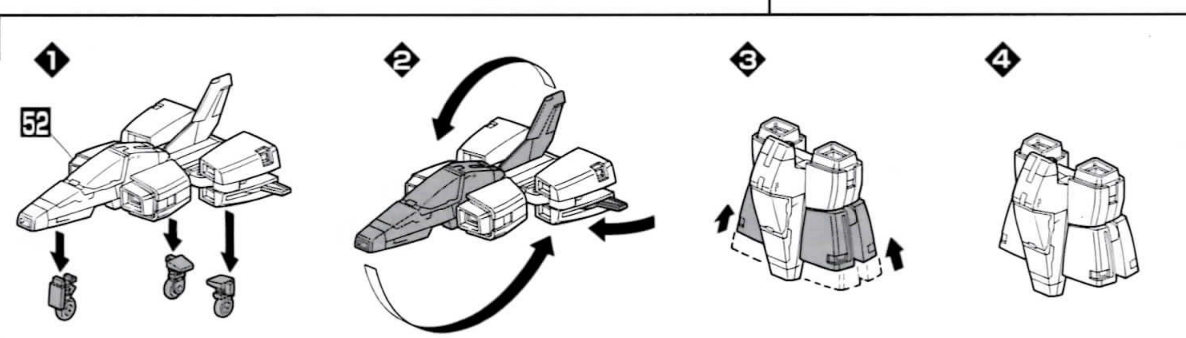
51


D⑧ (!)
F⑩
F⑭
50
A⑥
A⑦
D⑨ (!)
F⑪
F⑮
F⑫
F⑰
F⑧
D⑨ (!)
F⑬
F⑯
D⑧
F⑨
(!)

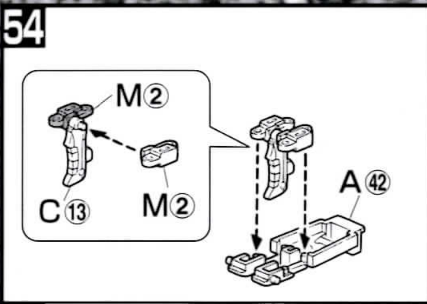
52


51
A⑯
A⑭
A⑭

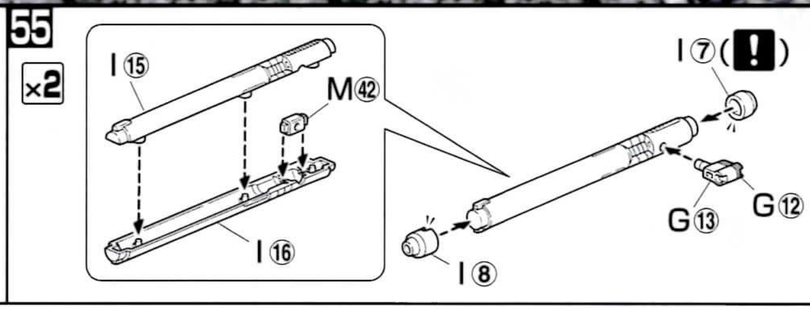
53


❶
❷
❸
❹
52

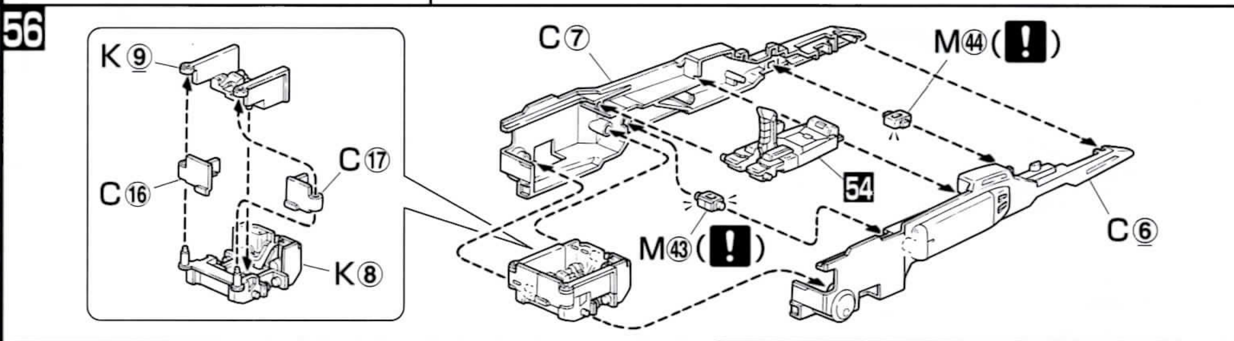
54

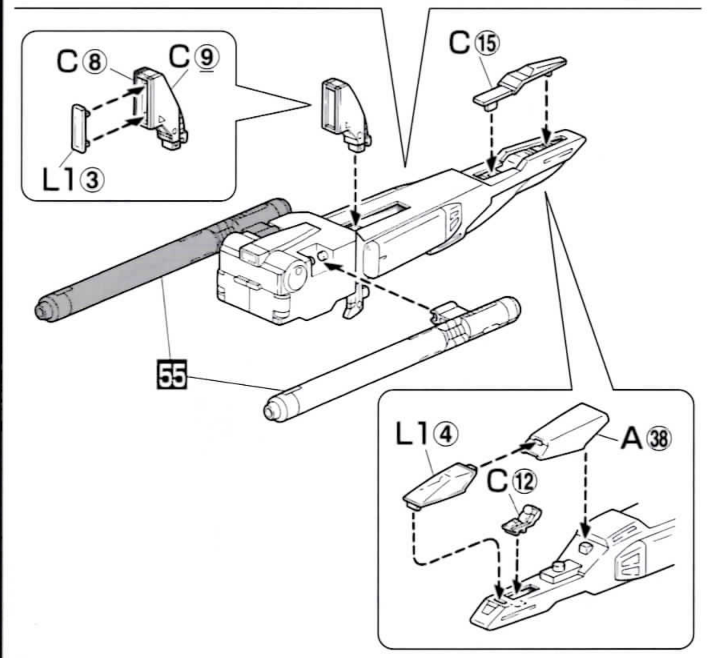


55

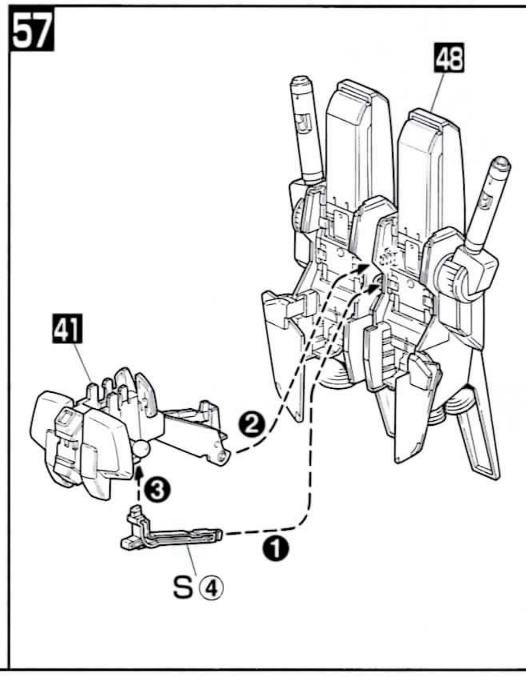


56

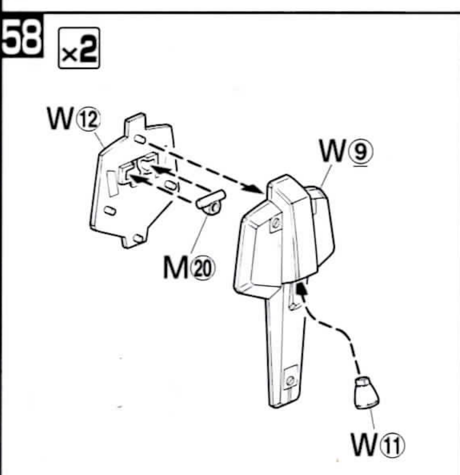




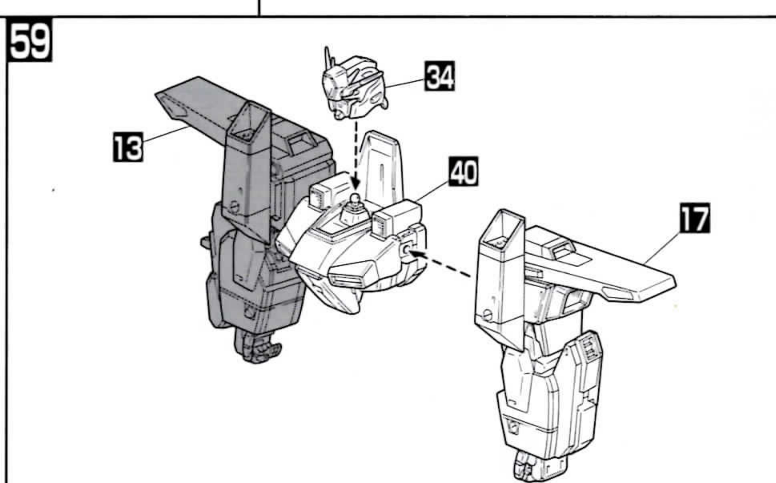
57



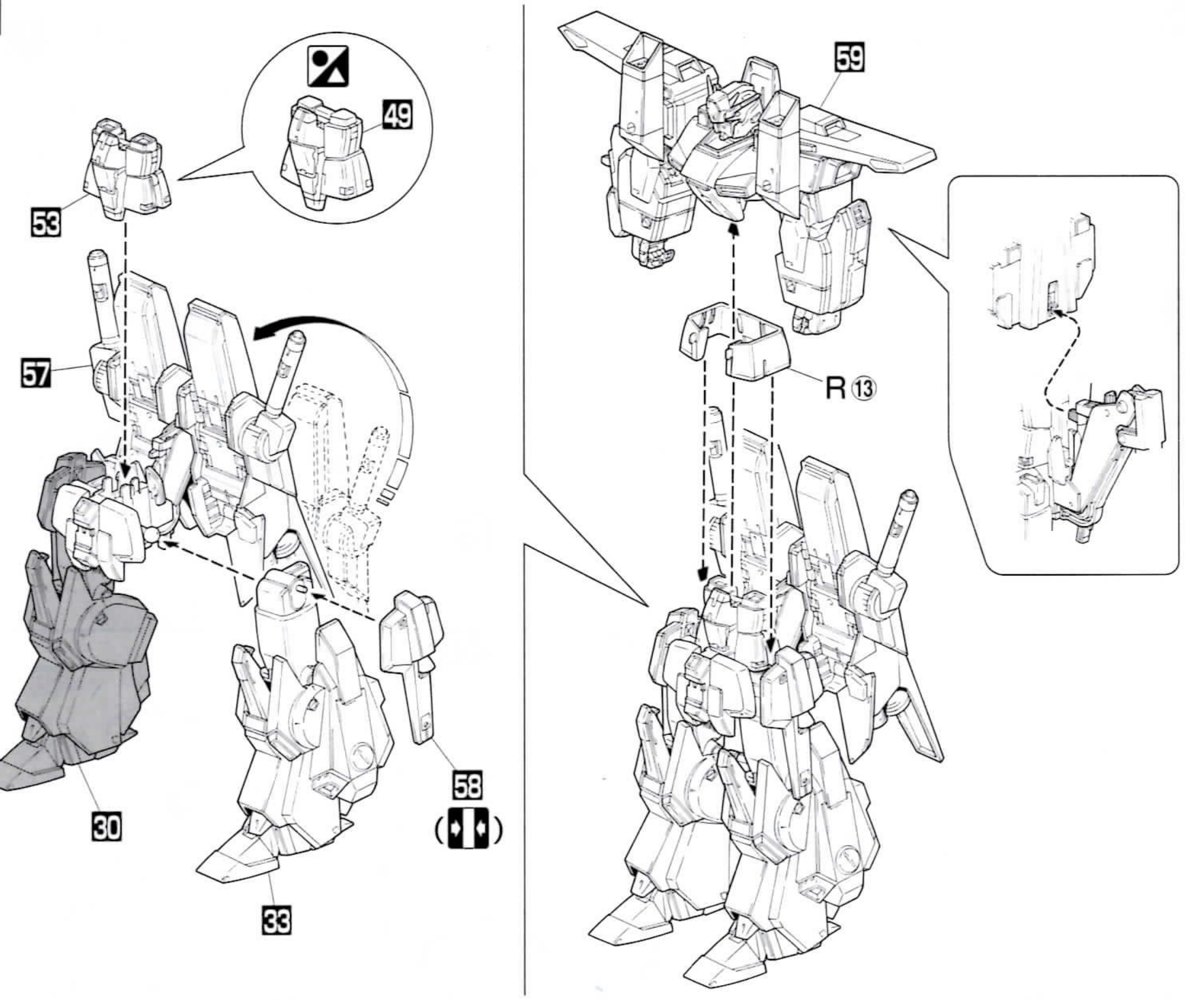
58



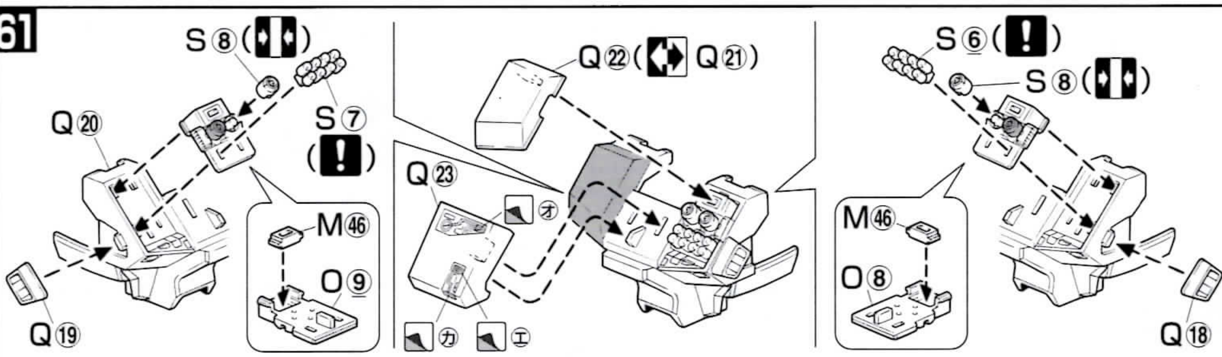
59



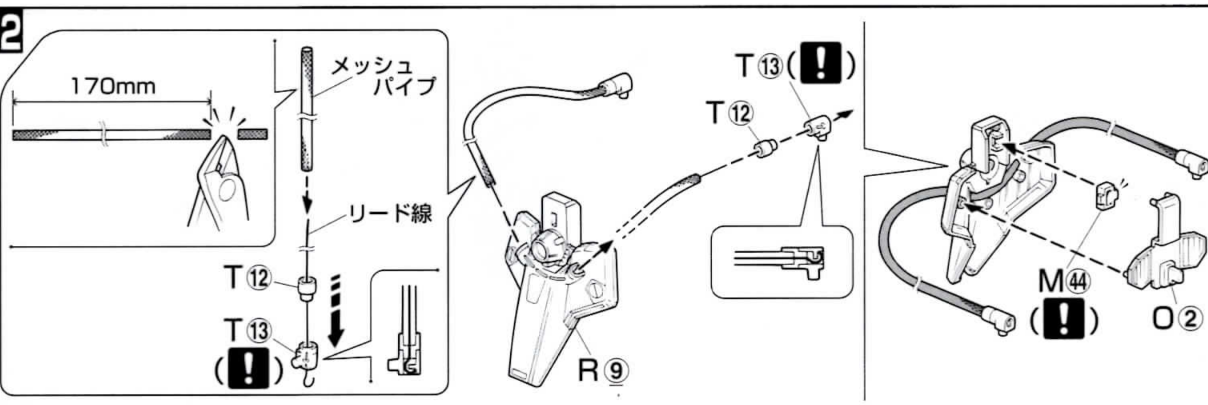
60



61

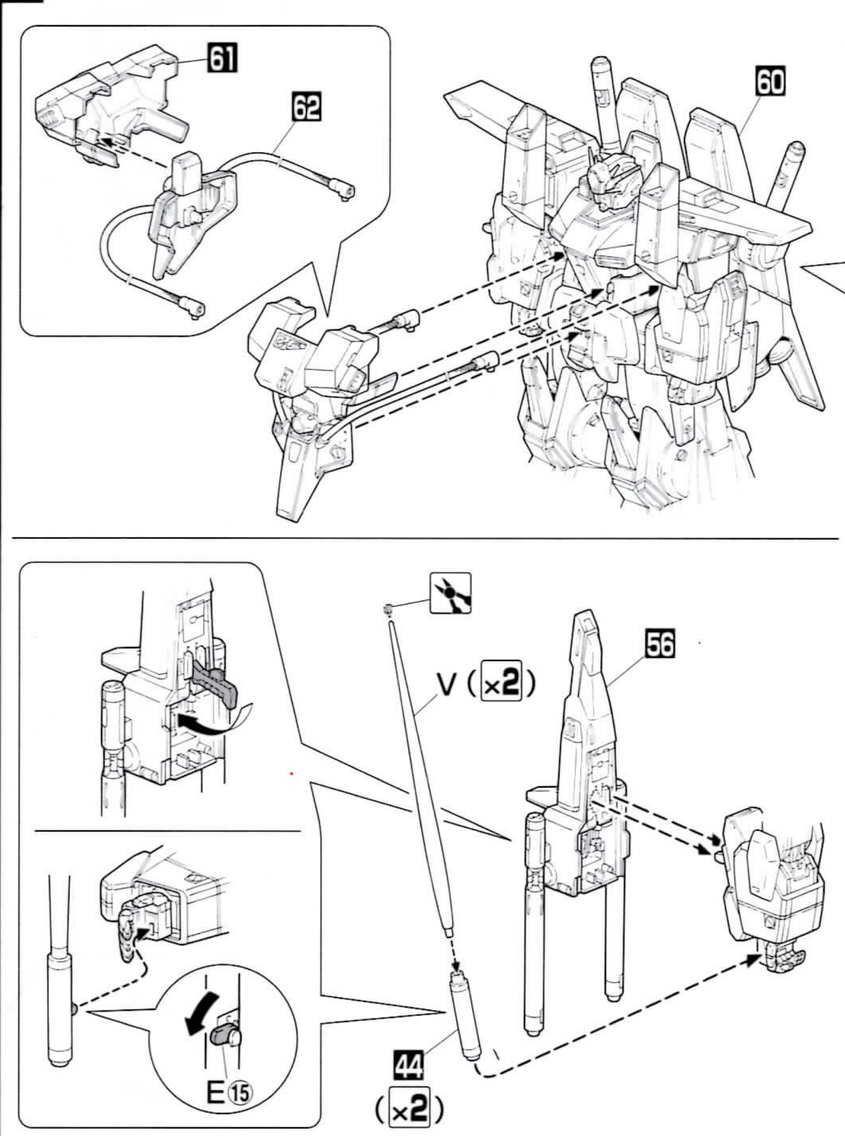


62

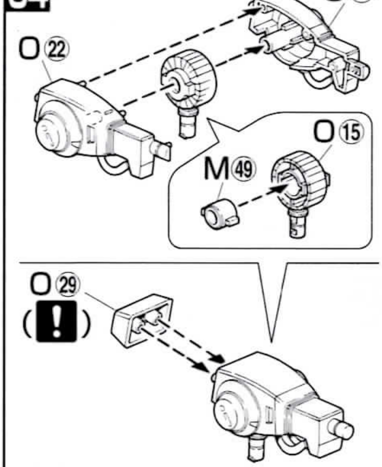


0 (cm) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

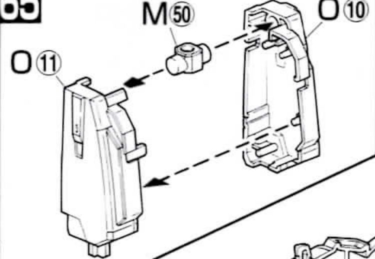
63


61
62
60
O⑱
M㊸
(!)
M㊺
R⑧
M㊼
M㊺
V (×2)
56
44
(×2)
E⑮

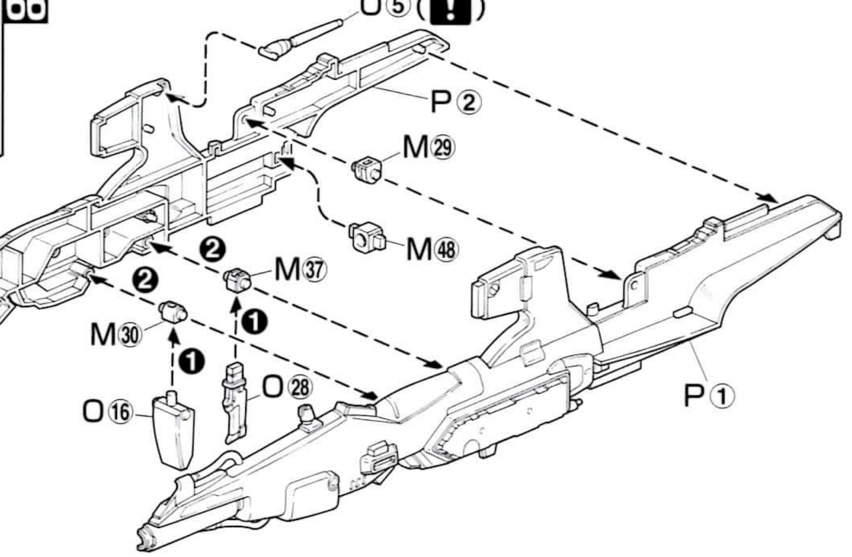
64

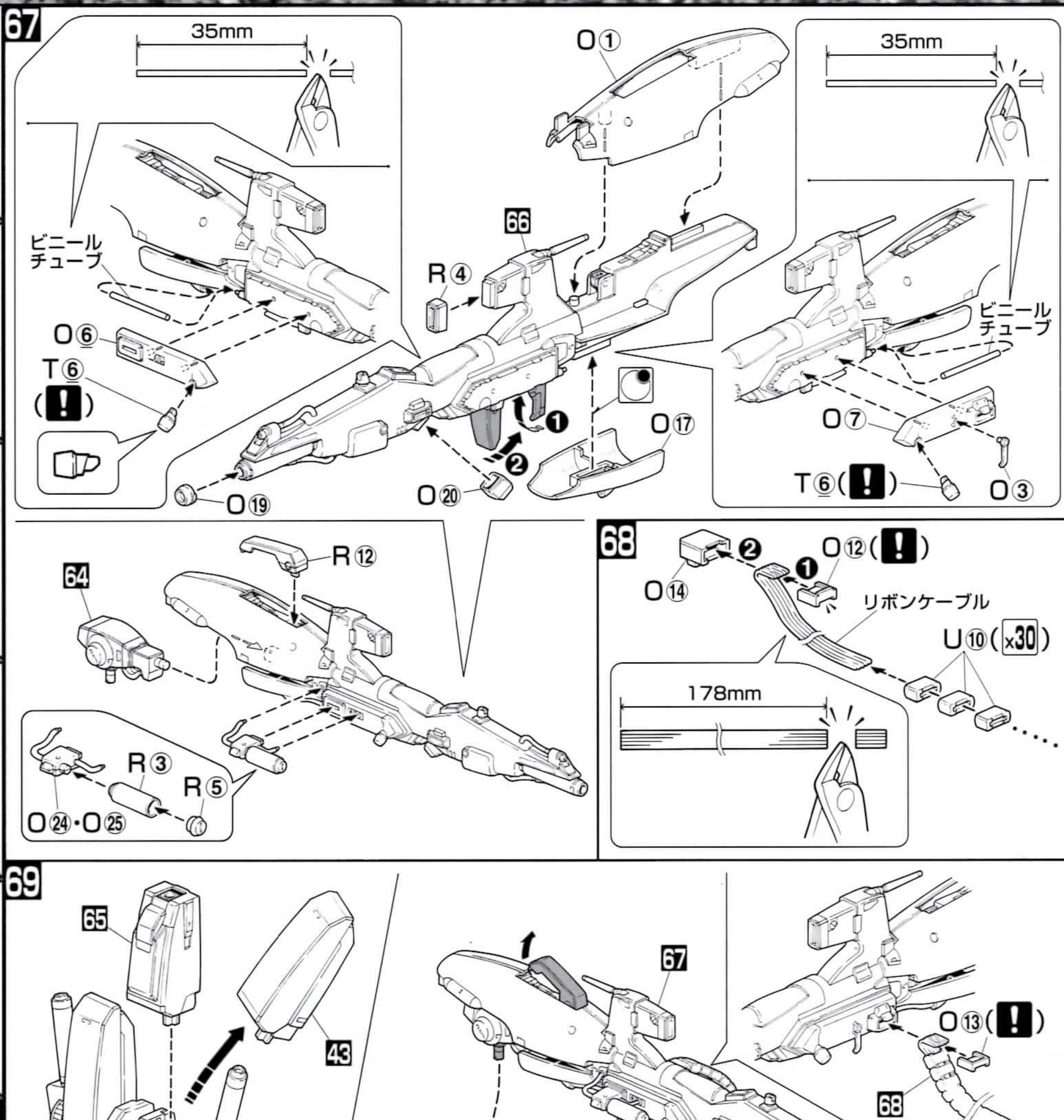

O㉑
O㉒
O⑮
M㊾
O㉙
(!)

65


M㊿
O⑩
O⑪

66


O⑤ (!)
P②
M㉙
M㊽
❷
M㊲
❷
❶
M㉚
❶
O㉘
O⑯
O④
P①


67
35mm
O①
66
R④
ビニール
チューブ
O⑥
T⑥
(!)
O⑰
O⑲
O⑳
35mm
ビニール
チューブ
O⑦
T⑥(!)
O③
64
R⑫
R③
R⑤
O㉔・O㉕
68
O⑭
O⑫(!)
リボンケーブル
U⑩(x30)
178mm
69
65
43
67
O⑬(!)
68
12
63
68

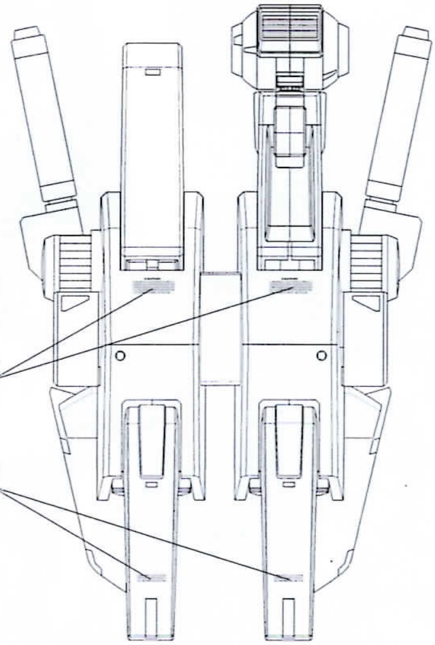

0 (cm) 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

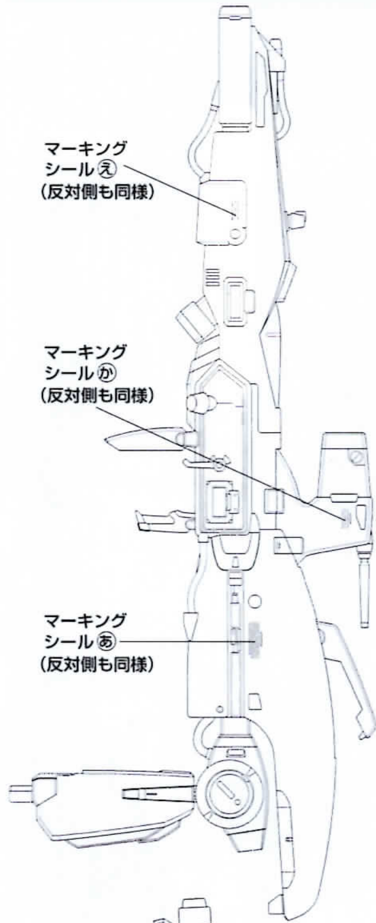
Seal
〈シール〉

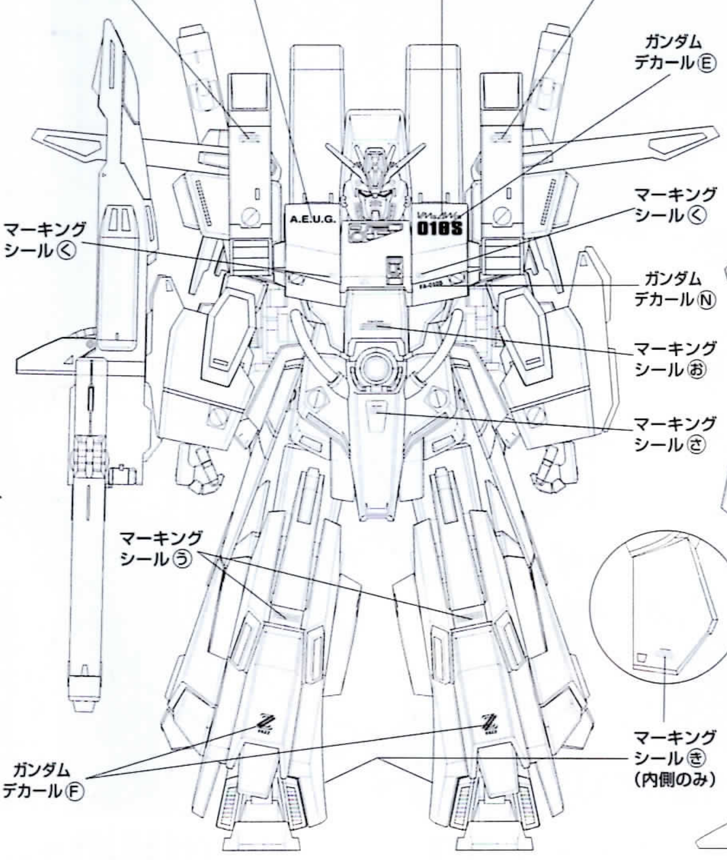
下の図を見て、ガンダムデカールやシールのはる位置を確認してください。

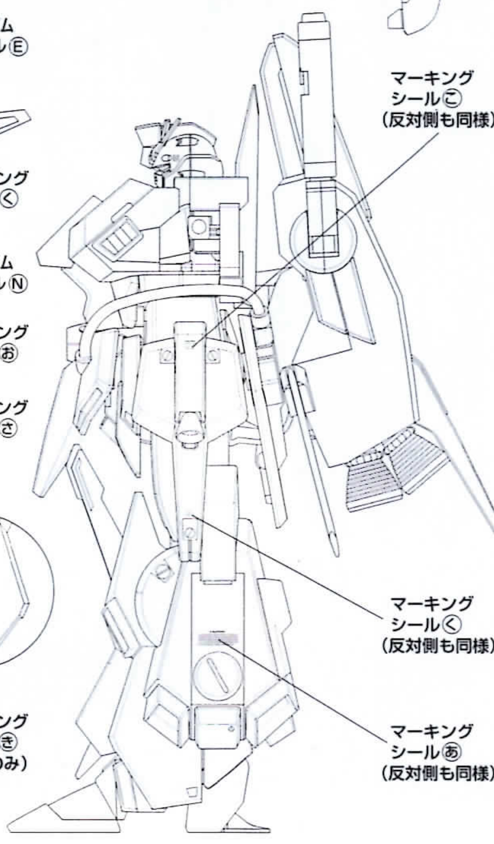
ガンダムデカールのはりかた。

1.転写するマークを大まかに切ります。
2.転写する場所に軽く押さえ、
ボールペン等の 先の丸い物で
上から軽くこすりつけます。
3.シート部分を静かにはがし、
転写していない部分があれば、もう一度
転写していない部分をこすります。









※余ったマーキングシールやガンダムデカールは好きな所にはってください。



協力：ホビージャパン

MG MASTER GRADE

反地球連邦政府組織（エゥーゴ）
可変分離型試作モビルスーツ
FA-010S「フルアーマーダブルゼータガンダム」
1/100 スケール マスターグレードモデル

FA-010S FULL ARMOR ZZ GUNDAM

A.E.U.G. MULTIPURPOSE PROTOTYPE TRANSFORMABLE MOBILE SUIT